A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

XI. évfolyam, 1. szám, 2000. január

QUAKE III ARENA

URBAN CHAOS

THEME PARK WORLD

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

PLANESCAPE TORMENT

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

IMPERIUM GALACTICA II

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash | Komodo Moe | Jet Pack Crash

Coco Bandicoot | Dr. Neo Cortex | Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash | Dingo Dile | High Flying Crash

Dr. N. Gin | Wave Rider Coco | Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor | Viper King

Mandarin Spawn | Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart | The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord | Duke Nukem | Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis

Solid Snake | Meryl Silverburgh | Sniper Wolf | Vulcan Raven | Ninja

TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama | Nina Williams | Paul Phoenix | Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima | True Ogre | Evil Jin Kazama | Yoshimitsu

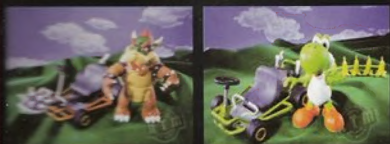
QUAKE

2999,- FT/DB

Major | Athene | Iron Maiden | Tank

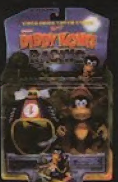
ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64 3999,- FT/DB


Bowser Yoshi


Mario




Banjo Wiz Pig Diddy Kong

STAR WARS EPISODE I 2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE *STAR WARS* FIGURES


1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi


1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO


1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

RESIDENT EVIL 2 3999,- FT/DB


Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy


Tyrant/Mr. X

William G-4 & William G-3

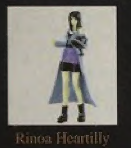
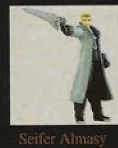

William Birkin & Sherry

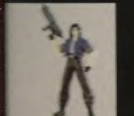
Ada Wong & Ivy


Hunk & Zombie

FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES 3999,- FT/DB


Squall




Quistis Trepe Rinoa Heartilly Seifer Almasy




Laguna Loire Irvine Kinneas Zell Dincht



11999,-
Collectable Boxed Set 1



11999,-
Collectable Boxed Set 2

SPAWN 3999,- FT/DB

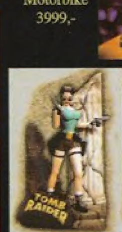

Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet


Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

TOMB RAIDER

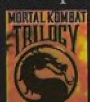
Lara & Motorbike 3999,-


Lara & Tiger 3999,-


Jungle Outfit 5999,-


Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...



1999,- FT/DB



3999,- FT/DB

MARVEL VS. CAPCOM 4999,- FT/DB



2999,- FT/DB



DINOSZAURUSZOK 2999,- FT/DB



2999,- FT/DB


WILD WILD WEST 3999,- FT/DB

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM, 2000. JANUÁR

12 FPS-ek Quake-essége

Legyen Quake! – mondá Carmack. És lőn. Ívelt felületekkel, elképesztő grafikával és játékkal. Aki bemerészkedik ebbe az Arénába, az csak egy dolgot tehet: lehidal. Viszlát Half-Life, viszlát Unreal, és ti többiek mind – sajnos megint a fater van a topon!





28 Parknapok

Na nem olyanok, mint a katonaságnál – annál jóval vidámabbak! A visszatérés a Bullfrog Theme Parkjába azzal fenyeget, hogy többet nem akarunk kijönni belőle.

18 Mi a szösz!

– szisszen fel minden Might&Magic-megszállott, ami meglátja, hogy kedvencei hirtelen felindulásbó csak átmentek Tomb Raider-nézetbe. Azért olyan tragikus a dolog...



22 A lá

Úgy körülbelül íg egy színesbőrű L szisztematikusan véres, kicsit vulg



Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kbyte@576.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft)
1389 Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Mivel a világvége az érdeklődés teljes hiánya miatt elmaradt, mi is szép csendben megkezdjük tizenegyedik évfolyamunkat. Eredetileg ezt a bevezetőt teljes egészében annak akartam szentelni, hogy rávilágítsak az alattomosan ránk leselkedő Y3K probléma fenyegető veszélyeire, de rájöttem, hogy ez egy kicsit korai lenne még. (Ráér talán a jövő hónapban is.) Maradnak tehát az újév után szokásos részvétnyilvánítások. Igazán remélem, hogy különösebb károsodások nélkül sikerült átvészelnetek a karácsonyi bejglimérgezést, a szilveszteri vidámságokat és azok másnap fokozottan jelentkező velejáróit, és most újult erővel vethetitek magatokat a játékhegyek közé. Merthogy a karácsonyi piac jóvoltából természetesen hegyekben állnak a játékok (kettőt láttak a Mátrában, hármat a Bükkben, de az egyik már leült), és az ember már megint nem tudja, hogy mihez kapjon először. Meg mit dobáljon ki fájó szívvel, hogy helyet szorítson valami másnak. Szerencsére ez most jelent nálunk utoljára problémát. A Csevegőben majd azt is megmondom, hogy miért. Addig meg olvasgassatok egy picit.

CoVboy

megveri a várost

összefoglalni az Urban Chaost, amelyben zat azzal kezdi a 2000. évet, hogy rtizálja Union City teljes alvilágát. Kicsit s egy "kicsit" jól is néz ki.

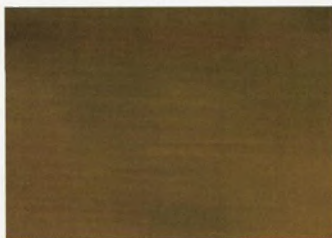
APRÓSÁG

■ Sid Meier atyánk nagy dérrel-dúrral beharangozott új játékáról annyit lehet tudni, hogy a főszereplői a dinoszauruszok lesznek. A fejlesztés még "kissé" kezdeti stádiumban van: az biztos, hogy stratégiai játék lesz (mást még nem nagyon csinált), de egyelőre arról folytat online elmélkedést a Firaxis honlapján, hogy real-time legyen-e, avagy körökre osztott. Majd tán egy év múlva visszatérünk rá.
■ Az USA Kentucky államában bíróság elé állítanak egy 15 éves legénykét, akit azzal gyanúsítanak, hogy agyonlőtte egy évvel fiatalabb öccsét. Nem tudtak megegyezni, hogy éppen ki játszhat a gépen. Hogy melyik játékon sikerült összeveszni, arról nem szól a hír – talán a Redneck Rampage lehetett az értelmi szerző.
■ Újabb vidám eposz készül Lovecraft bácsi Chthulhu mítoszából. A horror-elemekkel átlőtt saját szemszögű akciójáték a Dark Corners of the Earth munkacímet viseli, és várhatóan csak a jövő év végére készül el.
■ Még mindig horror: számítógépes változat készül az éppen aktuális mozislágerből, a Blair Witch Projectből is. (Itthon a fantáziadús Ideiglelés néven futtatják a filmkockák fura urai.) A játék az év végére várható, és az már igen reményteljesen hangzik, hogy ugyanarra a grafikai engine-re fog épülni, ami a hasonló stílusú Nocturne-ben hozta ránk a frászt.
■ A Codemasters-fiúk nem kizárólag négykerekűekre szakosodtak: mint a címe is mutatja, Mike Tyson Boxing névre keresztelt legújabb játékuk egy teljesen más sportágba visz bennünket. Arról nem tudni, hogy az ökölvíváson kívül a fiatalkorú lányok megerőszakolásáért járó börtönbüntetést is beleveszik-e a játékba – de érdekes lenne!

DRAGONFLIGHT



Sárkányok márpedig vannak – kérdezzétek csak meg Szent Györgyöt! Ha más nem, hát akkor a számítógépes játékokban képviseltetik magukat szép számmal. Többek között e jeles hüllők lesznek a főszereplői a Dragonflightnak is. A játék egy Anne McCaffrey nevű hölgy által elkövetett regénysorozaton alapul, amely rövid idő alatt elképesztő népszerűségre tett szert a fantasy-rajongók körében. A könyvek Pern mágikus világában játszódnak, ahol együtt éldegélnek az emberek a sárkányokkal, sőt, egy szűk kiválasztott rétegük lovagolja is őket. Pern világát mindenféle csúf dolgok fenyegetik, amelyek a 200 évenként rendszeresen visszatérő Vörös Csillagról származnak. Hja, ezekkel az "önkényuralmi jelképekkel" mindig csak a gond van! A fenyegetéssel kizárólag a sárkánylovasok tudnak szembeszállni, és a játékban természetesen ilyet fogunk alakítani: D'Kor egy ígéretes kezdő, aki idővel szakmájának legjobbjává válik, és a Vörös Csillagon kívül egyéb fenyegetésekkel is elbánik. A történet öt nagyobb fejezetre osztható, bennük egy rakásnyi kisebb alküldetéssel, melynek teljesítése során a játékos bejárja Pern hatalmas világát, amelyben több mint 200 különböző NPC-be fog belebotlani. A "bejárás" persze ez esetben inkább "berepülés" lesz, lévén D'Kor legfőbb közlekedési eszköze Smanth, hősünk bronzsárkánya. Az NPC-k közül az RPG-k jó szokása szerint néhányan segítenek majd különféle viselt dolgainkban, néhányan meg persze belénkkötnek. A történet folyamán természetesen folyamatosan fejlődnek különböző tulajdonságaink, valamint "szociális státuszunk", értve ezalatt Pern társadalmi hierarchiájában elfoglalt helyünket. A program eleinte a Diablo és társai által használt izometrikus 3D nézetű kamerával készült volna, de a szerzők egy hirtelen ötlettől vezérelve egy saját, teljesen 3D engine-t kreáltak neki, valahogy olyasformán, mint mondjuk a Redguardban. A járék megjelenését a Grolier a nyár végére ígéri.





GUNLOK

Az Alien vs Predator kapcsán méltán elhíresült Rebellion csapata hamarosan újabb cuccal örvendezteti meg rajongóit. Gunlok című játékuk 500 évvel repíti előre a játékost a jövő szokásosan vidám kulisszái közé: az emberiség szép csöndben eltűnik a süllyesztőben, az anarchikus állapotba zuhant Földön pedig különös cyborgok vezette multivállalatok csatáznak a megmaradt nyersanyagkincsek feletti ellenőrzésért. Egy véletlen energiaanomália folytán egy Gunlok nevű robot érdekes mutáción esik keresztül: képes lesz álmodni és hozzákapcsolódni a Földet körülvevő mágikus mezőhöz. Egyszer csak azt álmodja, hogy nincsenek a dolgok így rendjén, és nekidurálja magát ama küldetésnek, hogy kideríti származását, és mellesleg persze péppé veri a cyborgok népes hadait vezető gonosz Skornt. Érdekes egy zagyvalék, nemde?



Még érdekesebb, hogy a az AvsP-hoz képest stílust is váltottak a szerzők: ők akció RPG-nek nevezik a készülő művet, bár ezalatt a kifejezés alatt rendszerint mást szokott érteni a tisztelt közönség. A játékban Gunlok a fő karakter, aki egy max. négy főből álló csapatot vezet majd a játék 15 küldetésének harcaiba, amelyek egyaránt játszhatók lesznek egy játékossal és kooperatív multiplayerben is. A parti többi tagja az



RPG szabályai szerint fejleszthető tulajdonságokkal és fegyverzettel rendelkezik. Érdekes dolog lesz a kamerakezelés is, amely rendszerint egyfajta izometrikus követő nézetet alkalmaz, de játék közben teljesen szabadon állítható. Kiadója még nincs, mindenesetre a játékot a fejlesztő még most tavasszal piacra akarja dobni.

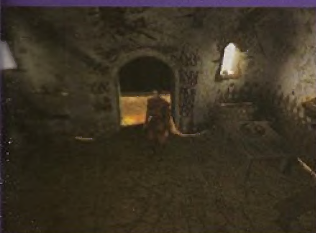
SEARCH AND RESCUE II

Embertársainkat likvidálni mindenképpen szórakoztató, és nem utolsósorban stresszoldó sportág. Vannak viszont olyan emberek, akikben – bármily hihetetlenül is hangzik – alkalmasint olyan játékok iránti igények merülnek fel, amelyben nem a pusztítás a főszerep, hanem épp ellenkezőleg: segíteni akarnak a bajba jutottakon. Nekik készül a Search and Rescue II, amelyben az amerikai Parti Őrség egy HH65 Dolphin mentőhelikopterének a fedélzetén fogunk segélyszolgálatott ellátni. Az ígéretek szerint a játék egyfelől egy tökéletes helikopter szimulátor lesz, precíz repülési modellel – másfelől viszont az akcióban a helikopter nem tankokat és katonai objektumokat fog szétlövöldözni, sokkal inkább pórul járt emberkéket pecáz ki a tengerből, netán egy égő ház felső emeletéről. A játékot játszhatjuk egyedi igény szerint kialakított küldetésekkel, de indíthatunk akár karriert is, ami véletlenszerűen generált küldetéseket fog szórni egymás után. Várható megjelenés idén május.



THE TIME MACHINE

A sci-fi és a fantasy irodalom mindig is remek ötlettárul szolgált a különböző játékfejlesztőknek, ha netán saját kútfőjük esetleg kimerült volna. A Cryo új játékában egy igazi klasszikus kerül terítékre: H.G. Wells és az ő Időgépe. A szerzők igazából nem a könyv cselekményét akarták számítógépre vinni, mindössze az alapötletet csenték el: ennek megfelelően az eredeti történetben csak másodlagos (elbeszélő) szerepet játszó Wells a játék központi figurájává lép elő: a játékos az ő bőrébe bújva röppen előre az időben vagy 800.000 évet. (Így tehát ez egyben az első "író-szimulátor" is lesz.) Megérkezése után az időgép sajnálatos módon eltűnik, így tehát az egyik feladat máris adott – Wells koma ugyanis szeretne idővel visszatérni a maga kis korába, már csak azért is, mert a hely (pontosabban az idő), ahova került, meglehetősen lehangoló képet nyújt. Állandó "időviharok" tombolnak, amelyekbe a hős bekerülve kort vált, és előbb-utóbb el kell jutnia ahhoz a félistenhez, aki egyes-egyedül képes rendet teremteni az idő összezavarodott szövedékében – Kronoshoz.



A Cryonak jó szokása, hogy egy-egy grafikus engine-jével egy szép nagy rakás játékot elkoptat – a Time Machine-hoz azonban egy teljesen új motort írtak. Bár természetesen itt is találkozunk a Cryo-játékokban már megszokott előre renderelt hátterekkel, a grafikai engine támogat 3D-kártyákat és dinamikus kamerakezelést használ. A feladat egyébként keveréke a kalandnak, melynek során tárgyakat vizsgálunk/használunk, valamint az akcióinak, amikor egy-egy pácienst szépen elpáholunk. A szerzők többszöri újrajátszhatóságot ígérnek, amelyet azzal a módszerrel kívántak elérni, hogy minden egyes szereplőt saját AI irányít, minekfolytán különféle helyzetekben különféle módokon fognak reagálni, ráadásul eddigi ténykedésünk függvényében. A játék megjelenése áprilisban várható.



SHADOWWATCH

A nem túl távoli jövő lesz a színhelye a Red Storm új játékának, a Shadowwatchnak, amely az X-COM-szerű stratégiák megvalósítását RPG-elemekkel ötvözi, nyakonöntve az egészet a klasszikus japán anime rajzfilmek stílusával. A történet szerint a világ nemzeteinek összefogásával nemzetközi űrállomás épül – illetve csak épülne, mert a tervek kivitelezésénél némi malőrök támadnak. Roger Gordian, az űrállomásban nagy érdekeltséggel rendelkező milliomos szeretné kideríteni, hogy ugyan mi az ördög történik. Egy hat specialistából álló csapat indul útnak, hogy kinyomozza az összeesküvést. A játék három nagyobb helyszínen játszódik: Rio de Janeiroban, Hong Kongban, továbbá az egykori Szovjetunió legnagyobb űrkutatási központjában, Bajkonurban. Mind a három városban hat-hat pályát járhat be a játékos, akár egyenként, akár egymást követve campaign módban. Összesen 20 küldetés lesz a játékban, az utolsó kettő a fő összecsapás,



amelynek helyszíne (továbbá a játék története) aszerint alakul, hogy hogyan szerepeltünk az előzőekben. Egy-egy küldetésben különböző feladatok várnak a csapatra: el kell rabolni valakit/valamit, meg kell támadni/védeni valamit, esetleg ki kell szabadítani valakit. A nemzetközi csapat hat tagjának tulajdonságai a játék során folyamatosan fejlődnek, és mindegyik rendelkezik valamilyen speciális képzettséggel: a hongkongi lányka például a keleti harcművészetek mestere, de találunk a csapatban robbantási szakértőt, mesterlövészt és egy orosz hackert is. A Shadowwatch tehát mindenképpen érdekes próbálkozás lesz a maga nemében: egy RPG, amelyben a csaták az X-COM körökre osztott rendszerével zajlanak, olyan látvánnyal, mitha egy anime rajzfilmbe csöppentünk volna. Mivel a történet az egyes pályákon nyújtott szereplésünkön alakul, a szerzők gyakorlatilag végtelen újrajátszási lehetőséget ígérnek. A Red Storm tavaszra ígéri a játék megjelenését.



BEETLE CRAZY CUP

Az már egyszer biztos, hogy kevesebb bogaras társaság van, mint a VW Bogárral rendelkezők népes tábora. Pont olyan dilisek, mint az úgynevezett "autójuk". Nyilván az ő szívüket fogja elsősorban megdobogtatni az Infogrames autóversenye, a Beetle Crazy Cup – de nemcsak az övékét, mert a játék már önmagában is impozáns számokkal dicsekedhet. Egyrészt 50 különböző jármű közül választhatunk, amelyek között 17 legendás VW-modell szerepel, többek között a Karmann Ghia és az új Bogár is. A játékban a hagyományos versenyen kívül még négy különböző típust indíthatunk: a Jumpban például rámpákon repkednek a bogarak, a Monsterben éktelen nagy kerekeken gördülnek, míg a Buggy versenyek színhelye természetesen a tengerparti homok. A



szimpla versenyeken kívül lesz egy campaign üzemmód is, amelyben egy gyengécske masinával kezdünk, de a futamgyőzelmekért járó díjakból egyre jobban felturbózhatjuk kicsi kocsinkat. Nyakunkon van már a megjelenés: február közepén már Bogárba szállhatunk.

APRÓSÁG

■ Gyászolhat a LucasArts. Január elején ugyanis otthagyta a céget Tim Schafer, akinek többek között a Full Throttle-t és a Grim Fandangot köszönheti a világ. Arról még nincs hír, hogy mihez kezd, de az nagyon valószínű, hogy a továbbiakban sem jegyellenőrként képzeli el a jövőjét.

■ Egy jó honlapnév egész tűrhető bevételi forrás is lehet. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint annak a kanadai űrlembernek az esete, aki nyilvános árverésre bocsátotta a www.year2000.com néven bejegyzett siteját, és az nem kevesebb, mint 10 millió dollárért kelt el. Ez egyben új rekord is. Lett volna – ha az ajánlattevő nem egy szélhámos. Ugyancsak linknek bizonyult a második és a harmadik helyezett is, így a site-név végül is csak szerény 2.1 millió dollárt hozott. A rekordot egyébként a www.business.com tartja, amely 7.5 millió dolcsiért talált magának új gazdit. Előrelátó befektetők esetleg már most bejegyeztetnek egy year3000.com-ot – egyszer talán még sokat fog érni.

■ A Quantic Dreamnél már készítik az Omikron: The Nomad Soul folytatását.

■ Rövid idő alatt az Ultima Online-nal vetekedő népszerűségre tett szert az Everquest, és hamarosan a boltokba kerül egy kiegészítő is The Ruins of Kunark címmel.

■ Január elején lemondott a Microsoft vezérigazgatói posztjáról a mi jó öreg Bill Gatesünk. Mielőtt még valaki könnyekben törne ki, jeleznénk, hogy azért nem ment olyan messzire: egyrészt az igazgatótanácsban megtartotta helyét, másrészt kreált magának egy szoftverfejlesztési vezető állást. Vajon hogy fogja pótolni az így kiesett jövedelmét?

APRÓSÁG

■ A Daikatana promóciós hadjáratához tartozott egy karácsony előtti deathmatch-verseny a demóval, aminek győztese Jon Romeroval, a játék tervezőjével is összemérhette az erejét. Meg is verte annak rendje-s-módja szerint a mestert. A teljes játék január végére várható.

■ Folytatódik a sebességi verseny az Intel és az AMD processzorai között. A PIII-733-ra az AMD az Athlon750-esek piacra dobásának előrehozatalával válaszolt, mire az Intel úgy döntött, hogy már februárban kihozza a PIII 800-asokat. Tök jó, hogy így hasítanak a procik – csak a játékfejlesztők meg ne tudják, mert kidobhatjuk a karácsonyi ajándékainkat!

■ Hamarosan új kiegészítő várható az Unreal Tournamenthez, amely új pályákat, modelleket és rúnákat fog tartalmazni.

■ Fájdalomtól megtört szívvel tudatjuk, hogy hosszan tartó és súlyos betegség (értsd: fejlesztés) után végérvényesen kiszenvedett a Blue Byte Shadowpactje. Megtört szívvel gyászolják a fejlesztő, a kiadó és a stratégiai játékok rajongói.

■ Hasonlóan abbahagyta az Infogrames a Mission: Impossible PC-változatának finanszírozását, pedig PlayStationön és N64-en nem volt különösebben nagy bukás. Talán a nyáron esedékes második rész játékfeldolgozása nemcsak ezekre a platformokra jut el.

■ Amit viszont nem hagytak abba, az a Need for Speed 5. A "Porsche-különszámot" az Electronic Arts március közepén jelenteti meg.

■ The Lost Artifact címmel új Tomb Raider-kiegészítő jelenik meg februárban, amely a TR3 eseményeit egészíti ki öt új pályával. Lara többek között egy skót kastélyban és egy franciaországi barlangban kutatja az Elveszett Tárgyat.

DESTROYER COMMAND



Huncut egy brigád ez az SSI: a Fighting Steelben a II. világháború tajtékos európai vizein úsztattak bennünket – hamarosan meg azt akarják, hogy csináljuk ezt a Csendes-óceánon is, a japánok ellen, sőt, szerte az egész világon. Ugyan kicsit klónozás szaga van a dolognak, de nem az: a játéknak nemcsak teljesen más a fejlesztője és a kezelőfelülete, de még a taktikai feladat is merőben eltér a Fighting Steelben tapasztaltaktól. A Destroyer Commandban ugyanis kizárólag amerikai rombolókat (a karrierünkben előrehaladva akár egy egész köteléket) fogunk kommandírozni, és klasszikus romboló feladatokat kell ellátnunk: tengeralattjárókat felkutatni, megvédelmezni egy konvojt, a partra szálló tengerészgyalogosokat támogatni, netán éjszakai torpedótámadást intézni egy cirkálóraj ellen. Ellenfelünk a japán, a német és az olasz flotta, lesz, amelynek több mint 100 különféle hajóosztálya kap helyet a játékban. A játékot általában a hajóhídról irányítjuk, ahonnan közvetett parancsokat adunk a személyzetnek, de akár személyesen is tiszteletünket tehetjük egy-egy frekventáltabb helyszínen: a radar/szonár szobábában a közelben levő ellenségek után kutakodhatunk; torpedókat eregethetünk az ellenfél nagyobb hajói felé; mélységi bombákot szórhatunk az odalent ólálkodó tengeralattjárókra; légvédelmi ágyúkkal próbálhatjuk elhárítani a kamikaze pilóták támadását; vagy például a fő üteggel nyithatunk tüzet egy gyengébben páncélozott ellenfélre. Mint már említettük, a jobbára stratégiai Fighting Steellel ellentétben a Destroyer Command sokkal inkább szimulátor, ennek megfelelően a kezelőfelülete is más: a fejlesztő Ultimation ugyanazt az engine-t használja a játékban, amivel a Silent Hunter II készül. Körülbelül egy időben is fognak megjelenni ősz tájékán.





STUNT GP

Minden kicsiny hímnemű gyermek, aki már kezd kilátni a hokedli alól, előbb-utóbb elkezdi nyúzni szüleit egy rádiótávirányítású kocsiért. Nincs is annál jobb, mikor nagyi visít a konyhában, mert egy ámokfutó buggy rendet vág a kompótok között. Azoknak, akiknek hozzám hasonlóan nem adatott meg ilyen gyermekkori szórakozás (mert nekik is tankjuk volt), kellemes pót-élmény lesz a Team17 Stunt GP-je, amelynek ilyen autók a főszereplői. A Stunt Car legfőbb jellemzője, hogy halált és pillanatragasztót megvető bátorsággal szállnak bele a leghajmeresztőbb hajtűkanyarokba, hurkokba és spirálokba, és az ugratóknak köszönhetően néha több időt töltenek a levegőben, mint a földön. Márpedig a 24 pályán aztán min-



denféle mulatság előfordul, ami csak egy pályatervezőnek eszébe juthat! Az autók négy kategóriába, azon belül pedig négy osztályba vannak sorolva, és a versenyekben való szereplésünkért kapott díjakból több mint tucatnyi power-



uppal szerelhetjük fel őket. A játékban nyolc különböző stílusú verseny lesz (Challenge, Time Trial, Ghost Car, stb.), amelyeket egy gépen ketten is játszhatunk, de hálózatban akár egy hatfős társulat is gyűrheti vele az ipart. Hasbroék idén tavaszra ígérik a Stunt GP megjelenését.

PACIFIC WARRIORS

A Pacific Warriorsszal az Interactive Vision tulajdonképpen egy igen régi ötletet melegít fel: azokat a játékosokat célozzák meg, akiket a légiharcból a lövöldözés érdekel, nem pedig a repülőgépek élethű szimulációja. Valami hasonlót kínál, mint amit a múlt számban "tesztelt" ACM 1918 – az előzetesek alapján viszont sokkal kevésbé pocsék módon. A játék helyszíne a II. világháború csendes-óceáni hadszíntere, ahol deli jenki pilótaként szállunk szembe a teljes japán vízi és légi haderővel. Öt nagyobb küldetésben fogunk repülni különböző jenki gépeken. Minden egyes küldetés öt pályára, azon belül pedig három-tíz hullámra van osztva – a hullámok végén rendszerint egy méretesebb főellenséggel. A géppuskán kívül még hétféle fegyvert használhatunk, de persze a hasonló játékok mintájára mód van különböző bónuszok (pajzs, dupla lövés, stb.) felvételére. Tisztára olyan, mint az 1942 C-64-en, csak 3D-ben. Megjelenés márciusban.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

- 101ST AIRBORNE IN NORMANDY 11999.-
- 11TH HOUR 4999.-
- 15TH INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
- 2 GOOD 2 BE TRUE 6999.-
- 3 CHOPONYA 9999.-
- 3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.-
- 7TH GUEST /H 4999.-
- A BUGS LIFE 11999.-
- ABOMINATION 9999.-
- ACM 9999.-
- ACTUA POOL 11999.-
- ACTUA SOCCER 2 9999.-
- ACTUA TENNIS 11999.-
- AERIAL COMBAT MANEUVERS 9999.-
- AGE OF EMPIRES II 14999.-
- AHST 11999.-
- AIRBORNE ACTION 1999.-
- ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 3999.-
- ALIEN INCIDENT 7999.-
- ALIEN VS PREDATOR 11999.-
- ALPHA CENTAURY 11999.-
- ANDRETTI RACING 11999.-
- ARCADE ACTION 1999.-
- ARCADE FRUIT GAME 1999.-
- ARCADE POOL II 4999.-
- ARMOR COMMAND 9999.-
- ARMORED FIST 3 11999.-
- ARMY MAN 7999.-
- ARMY MEN 2 11999.-
- ASCENDANCY 4999.-
- B HUNTER 11999.-
- BALDURS GATE DATA 6999.-
- BALDURS GATE DVD 11999.-
- BALDURS GATE MISSION 6999.-
- BATTLE ZONE 11999.-
- BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999.-
- BATTLEZONE 2 HIVJ
- BEST OF 3D GAMES OF 1995 2999.-
- BEST OF ARCADE GAMES 2999.-
- BEST OF BATTLE GAMES 2999.-
- BLAZE & BLADE 9999.-
- BRAVEHEART 9999.-
- BREAKNECK 11999.-
- BREAKTHRU 3999.-
- BUGS BUNY LOST IN TIME 9999.-
- BURN RUBBER 12999.-
- BURNOUT DRAG RACING 11999.-
- BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 3999.-
- CAESARS PALACE DOUBLE PACK 2999.-
- CANNON FODDER 2 /H 3999.-
- CAPTAIN QUAZAR 1999.-
- CAR & DRIVER 2999.-
- CARMAGEDDON 2 2999.-
- CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 9999.-
- CHESSMASTER 7000 11999.-
- CLOSE COMBAT III 14999.-
- COLD SHADOW 4999.-
- CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
- CONQUER THE SKIES 7999.-
- CONQUEST EARTH 11999.-
- CONQUEST OF EMPIRE 4999.-
- COUNTER ACTION 11999.-
- CUTTHROATS 11999.-
- DARK VENGEANCE 11999.-
- DARKER 6999.-
- DARKSTONE 10999.-
- DAWN OF ACES 7999.-
- DAWN PATROL /H 4999.-
- DEADLINE 2999.-
- DEATHKARZ 11999.-
- DEATHTRAP DUNGEON 9999.-
- DEER HUNTER COMPANION 4999.-
- DESCENT 3 11999.-
- DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.-
- DIC VIRTUAL WORLDS 4999.-
- DIG 4999.-
- DISCWORLD NOIR 11999.-
- DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 9999.-
- DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2 11999.-
- DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP 4999.-
- DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE 4999.-
- DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL 4999.-
- DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH 4999.-
- DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.-
- DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-
- DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
- DID 3D 24999.-
- DREAMWEB 2999.-
- DUNE II / CANNON FODDER 2 5999.-
- DUNGEON KEEPER 2 11999.-
- EARTHWORM JIM 3999.-
- ECSTATICA 4999.-
- ECSTATICA 2 11999.-
- EF2000 2999.-
- EF2000 TACTCOM 5999.-
- ERASER 11999.-
- EXECUTIONER 11 5999.-
- EXPENDABLE 11999.-
- EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
- F22 LIGHTNING 3 12999.-
- FA 18 HORNET 4999.-
- FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 9999.-
- FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 11999.-
- FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999.-
- FADE TO BLACK 9999.-
- FEEBLE FILES 11999.-
- FIELDS OF FIRE 11999.-
- FIFA 2000 9999.-
- FIFA SOCCER MANAGER 4999.-
- FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER 11999.-
- FIGHTING STEEL 11999.-
- FLANKER 2.0 11999.-
- FLIGHT SIMULATOR 2000 19999.-
- FLIGHT UNLIMITED 4999.-
- FLYING CORPS GOLD 4999.-
- FORCE 21 11999.-
- FORD RACING 11999.-
- FORMULA ONE 99 HIVJ
- FRENCH OPEN 3999.-
- FROGGER 4999.-
- FUN PACK 2999.-
- FUN PACK 3 2999.-
- GAME MANIA 4 9999.-
- GANGSTERS 9999.-
- GET MEDIEVAL 6999.-
- GEX 3D 3999.-
- GLORIANA 2999.-
- GORKY 17 9999.-
- GP 500 11999.-
- GRAND PRIX LEGENDS 9999.-
- GRAND TOURING 2999.-
- GULF WAR 11999.-
- GUTS & GARTERS 9999.-
- HARDWAR 11999.-
- HEAVY GEAR 2 9999.-
- HELLCOPTER 11999.-
- HERETIC II 11999.-
- HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP. 11999.-
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II 4999.-
- HEXEN II 4999.-
- HEXPLORE 11999.-
- HUNTER HUNTED 4999.-
- I WAR 11999.-
- IMPERIUM GALACTICA II 9999.-
- INDEPENDENCE WAR DEFIANCE 7999.-
- INDIANA JONES & INFERNAL MACHINE 11999.-
- INTERNATIONAL ATHLETICS /H 1999.-
- INTERNATIONAL SOCCER /H 1999.-
- INTERNATIONAL TENNIS /H 1999.-
- INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED. 9999.-
- ISRAELI AIR FORCE 10999.-
- JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
- JOHNNY HERBERT GP 4999.-
- JOHNY BAZOKATONE 1999.-
- KIDS KIT 9999.-
- KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.-
- KLINGON HONOUR GUARD 11999.-
- LANDS OF LORE III 11999.-
- LEGEND OF KYRANDIA 4999.-
- LEGO CHESS 11999.-
- LEGO CREATOR 11999.-
- LEGO RACERS 11999.-
- LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.-
- LIATH 7999.-
- LION KING II 11999.-
- LODERUNNER 2 4999.-
- LOST EDEN 4999.-
- LUCKY LUKE 9999.-
- LUFTWAFFE COMMANDER 11999.-
- M1 TANK PLATOON 2 4999.-
- M1A2 ABRAMS 11999.-
- MAGIC & MAYHEM 11999.-
- MAGIC CARPET :HIDDEN WORLDS 4999.-
- MARY KINGS RIDING STAR 10999.-
- MASTERMIND 4999.-
- MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
- MECHWARRIOR 3 11999.-
- MEGA3PACK 11999.-
- MEN IN BLACK 4999.-
- MIGHT & MAGIC VII 11999.-
- MINI GOLF 1999.-
- MISSING IN ACTION 11999.-
- MODERN WARFARE COLLECTION 11999.-
- MONACO GP 2 9999.-
- MONSTER TRUCKS 4999.-
- MORTAL KOMBAT 4 9999.-
- MOTO RACER 4999.-
- MOTO RACER 2 11999.-
- MYTH II SOULBLIGHTER 11999.-
- NAM 11999.-
- NASCAR PINBALL 5999.-
- NASCAR ROAD RACING 11999.-
- NATIONS FIGHTER COMMAND 11999.-
- NAVY STRIKE /H 4999.-
- NBA LIVE 2000 9999.-
- NEED FOR SPEED III 9999.-
- NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 11999.-
- NEVERHOOD 9999.-
- NHL 2000 10999.-
- NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION 1999.-
- NIGHTMARE CREATURES 9999.-
- NO RESPECT 9999.-
- NORTH VS SOUTH 11999.-
- ODDWORLD ABE'S EXODUS 11999.-
- OFF LIGHT AND DARKNESS 11999.-
- OUTCAST 9999.-
- OUTPOST 2 3999.-
- OVERLORD 4999.-
- PANDEMONIUM 2 4999.-
- PANDORAS BOX 9999.-
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
- PATRIOT 4999.-
- PEPPERS ADVENTURE IN TIME 1999.-
- PIPE MANIA + VOLFIED 2999.-
- PIZZA TYCOON 4999.-
- PLANE CRAZY 4999.-
- PLANESCAPE TORMENT HIVJ
- POD GOLD 4999.-
- POOL SHARK 11999.-
- POPULOUS 3 DATA 7999.-
- POWERBOAT RACING 9999.-
- PRECISION RACING 12999.-
- PREMIER MANAGER 98 5999.-
- PREMIER MANAGER 99 5999.-
- PRO FISHING 3D 7999.-
- PRO PINBALL :THE WEB 4999.-
- PSYCHO PINBALL 3999.-
- QAD 9999.-
- QUAKE 4999.-
- QUEEN THE EYE 11999.-
- QUEST FOR GLORY 2 2999.-
- QUEST FOR GLORY 5 11999.-
- RAILROAD TYCOON II / DATA DISK 7999.-
- RAINBOW SIX MISSION PAK 6999.-
- RAYMAN 4999.-
- RAYMAN 2 5999.-
- RAYMAN DESIGNER 3999.-
- RED BARON II 7999.-
- RED JACK 11999.-
- REDGUARD 11999.-
- REDLINE 11999.-
- REDLINE RACER 5999.-
- REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN 4999.-
- RESIDENT EVIL 2 11999.-
- RETURN OF THE PHANTOM 5999.-
- REVENANT 11999.-
- ROBORUMBLE 6999.-
- ROLLING STONES VODOO LONGUE 7999.-
- SABRE ACE 4999.-
- SCARS 11999.-
- SCORCHED PLANET 1999.-
- SCREAMER 2 4999.-
- SENSIBLE GOLF 9999.-
- SEVEN KINGDOMS II 9999.-
- SHADOW COMPANY 9999.-
- SHAKII THE WOLF 2999.-
- SHATTERED LIGHTS 9999.-
- SHOCKWAVE ASSAULT 11999.-
- SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION 3499.-
- SID MEIER ALIEN CROSSFIRE 6999.-
- SILVER GAMES 4999.-
- SIM CITY 3000 11999.-
- SKULL CAPS 10999.-
- SMALL SOLDIERS 4999.-
- SOLDIERS AT WAR 9999.-
- SOUL REAVER 11999.-
- SOUTH PARK 9999.-
- SPECTRE VR 5999.-
- SPEED BUSTERS 11999.-
- SPEED HASTE 4999.-
- SPIRIT OF SPEED 1937 11999.-
- SPIROU 9999.-
- SPORTS CAR GT 11999.-
- STAR COMMAND REVOLUTION 11999.-
- STAR TREK STAR FLEET COMMAND 9999.-
- STAR WARS JEDI KNIGHT 9999.-
- STARLORD 3999.-
- STARSHOT 7999.-
- STEEL PANTHERS III 11999.-
- STRATEGO 4999.-
- STREET WARS 11999.-
- STRIKE COMMANDER 4999.-
- SUPER BUBSY 9999.-
- SUPERCARS INTERNATIONAL 2999.-
- SWAT 2 9999.-
- SWAT 3 11999.-
- SYSTEM SHOCK 4999.-
- SYSTEM SHOCK II 11999.-
- SYYRAH 9999.-
- TAKERU 4999.-
- TAROT 4999.-
- TARZAN 9999.-
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4999.-
- TEN PIN ALLEY 9999.-
- TEST DRIVE 5 7999.-
- THE BIGGEST GAMES 9999.-
- THE CIVIL WAR 4999.-
- THE FIFTH ELEMENT 11999.-
- THE RIDDLE OF MASTER LU 3999.-
- THEME HOSPITAL 4999.-
- THEME PARK 3999.-
- THEME PARK WORLD 9999.-
- THOMAS & FRIENDS 7999.-
- TIBERIAN SUN 9999.-
- TIGERSHARK 11999.-
- TIME WARRIORS 4999.-
- TINTIN IN TIBET 9999.-
- TOCA 6999.-
- TONKA CONSTRUCTION 4999.-
- TONKA SEARCH & RESCUE 4999.-
- TOP GUN 4999.-
- TOP SHOT 7999.-
- TOTAL ANIHILATION KINGDOMS 11999.-
- TOY STORY 2 11999.-
- TRAIN TOWN 7999.-
- TRIPLE CONFLICT 9999.-
- TUNNEL B1 9999.-
- TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-
- ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC 4999.-
- ULTIMATE LEMMINGS 4999.-
- ULTIMATE RACE PRO 9999.-
- ULTIMATE WARPACK 11999.-
- UNCLE ARCHIBALD 5999.-
- UNREAL 4999.-
- UNREAL TOURNAMENT 11999.-
- UP WORDS 4999.-
- URBAN ASSAULT 12999.-
- URBAN CHAOS 11999.-
- URBAN RUNNER 4999.-
- USAF 11999.-
- V RALLY 9999.-
- VÉSZHELYZET 2999.-
- VICIOUS 9999.-
- VIPER RACING 11999.-
- VIRTUAL KARTS 4999.-
- WAR BREEDS 9999.-
- WAR COMMAND EXPLOSION 1999.-
- WARCRAFT II DELUXE EDITION 9999.-
- WARGASM 11999.-
- WARHAMMER 40000 CHAOS GATE 11999.-
- WARHAMMER DOUBLE PACK 9999.-
- WARWIND II 4999.-
- WETRIX 9999.-
- X COM INTERCEPTOR 9999.-
- X WING VS TIE -ADV.TACT.MISSIONS 5999.-
- XENOCRACY 11999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

- CIVILIZATION 1999.-
- COLONIZATION 1999.-
- F1 GRAND PRIX 1999.-
- GRAND PRIX MANAGER 1999.-
- ULTIMATE RACE PRO 1999.-
- MASTERS OF ORION 1999.-
- SMALL SOLDIERS 1999.-
- GODS 1999.-
- MAGIC POCKETS 1999.-
- XENON II 1999.-
- NASCAR RACING 1999.-
- LORDS OF THE REALMS 1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

- 3D ASTRO BLASTER 2999.-
- 3D CUBE HOPPER 2999.-
- 3D FROG MAN 2999.-
- 3D MAZE MAN 2999.-
- CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD 2999.-
- CROSSWORDS & PUZZLES 2999.-
- GALACTIC INVASION 2999.-
- GALACTIC PATROL 2999.-
- GALAXY OF 3D TETRIMANIA 2999.-
- GALAXY OF BRAIN GAMES 2999.-
- GALAXY OF GAMES 1 & 2 2999.-
- GALAXY OF GAMES FOR GIRLS 2999.-
- GALAXY OF MAHJONGG 2999.-
- GAMES FOR GIRLS 2999.-
- INTERGALACTIC EXTERMINATOR 2999.-
- MAHJONG GAME OF FOUR WINDS 2999.-
- MAHJONG MASTER 2999.-
- PUZZLE MASTER 2999.-
- SOLITAIRE MASTER 2999.-
- SPOOKY CASTLE 2999.-
- TETRIMANIA MASTER 2999.-
- TUNNEL BLASTER 2999.-

SOLDOUT PROGRAMOK

- 1944 ACROSS THE RHINE 1999.-
- ACTUA SOCCER 1999.-
- APACHE LONGBOW 1999.-
- ARCHIPELAGOS 2000 2999.-
- ATOMIC BOMBERMAN 1999.-
- BALDIES 1999.-
- BALDIES 1999.-
- BENEATH A STEEL SKY 1999.-
- BROKEN SWORD 1999.-
- BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE 3999.-
- CANNON FODDER 1999.-
- CANNON FODDER 2 1999.-
- CHAMP ANAGER/F16/JW SNOOKER 3999.-
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2 1999.-
- CHASM THE RIFT 1999.-
- CONSPIRACY 1999.-
- CREATURE SHOCK 1999.-
- DARK COLONY 2999.-
- DUNE 1999.-
- F-14 FLEET DEFENDER 1999.-
- F-16 FIGHTING FALCON 1999.-
- FALCON 3.0 1999.-
- FIELDS OF GLORY 1999.-
- FLIP OUT 1999.-
- GOAL 1999.-
- GTA 2999.-
- HAND OF FATE 1999.-
- HIND 1999.-
- IRON ASSAULT 1999.-
- JIMMY WHITENOOKER 1999.-
- KICK OFF '97 1999.-
- LURE OF TEMPTRESS 1999.-
- MANIC KARTS 1999.-
- OUTLAW RACER 1999.-
- PIZZA TYCOON 1999.-
- PLAYER MANAGER 2 EXTRA 1999.-
- PRAY FOR DEATH 1999.-
- RAILROAD TYCOON 1999.-
- SCREAMER 1999.-
- SENSIBLE GOLF 1999.-
- SLIPSTREAM 5000 1999.-
- SPEC OPS 2999.-
- SUBWAR 2050 1999.-
- TERRACIDE 1999.-
- THE REAP 1999.-
- THIS MEANS WAR 1999.-
- THREE LIONS 2999.-
- TILT 1999.-
- TOONSTRUCK 1999.-
- TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF 3999.-
- UFO ENEMY UNKNOWN 1999.-
- VIRTUAL GOLF 1999.-
- VIRTUAL KARTS 1999.-
- WARCRAFT 1999.-
- WORLD RALLY FEVER 1999.-
- WORMS 1999.-
- WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER 3999.-
- ZOOL 2 1999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

- BLADE WARRIOR 1999.-
- BLUES BROTHERS 1999.-
- GP MASTER 1999.-
- INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-
- MILLEMIGLIA 1999.-
- TV SPORTS BASKETBALL 1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

APRÓHIRDETÉS!

Diafilmek nagy választékban kaphatók.
Tel.: 200-80-16
Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj!Tel.:06-1/388-55-34

Galaxis utikalauz hódítóknak



Talán nem nagy újdonság, ellenben tény: Kelet-Európa ezerrel nyomul a játékprogramok piacán. Az olcsó munkaerő-szindróma kezdeti évei után ma már minden magára valamit is adó "vadkeleti" ország büszkén lobogtathatja kisebb-nagyobb nemzetközi sikert elért játékait (ezzel együtt a munkaerő olcsósága mit sem változott). A csehek a Hidden and Dangerousszel, a lengyelek a Mortyrral és a Gorky 17-tel domborítanak, a korábban informatikai körökben leginkább vírusaikról ismert oroszokra a két Rage of Mages, a Bulgáriára pedig a Tzar hívta fel a játékosok figyelmét. Mi eddig az egy szem Imperium Galacticánkkal büszkélkedhettünk – hogy Pelikán elvtársat idézzem: kicsit sárga volt, kicsit savanyú, de a miénk! A játék szép sikereket aratott: itthon például meglepően jól fogyott a boltokból, nyugatabbra pedig – ha olyan nagy bestseller nem is lett – egyöntetűen dicsérte a sajtó, a PC Gamer egyszer még minden idők száz legjobb játéka közé is beszavazta, ami azért több, mint hízelgő. Száz szónak is szó a vége: alig több, mint két év fejlesztés után elkészült a Szövetségek alcímmel aposztrofált folytatás. A divatnak megfelelően színes, magyarul beszél, tetőtől talpig 3D-ben pompázik négy CD-n, és a megjelenés után két-három nappal már lehetett letöltögetni hozzá az első hibajavító patchet... A magyar bemutató egyébként majdnem két hónappal megelőzte a "világ maradék részét", akik csak január-február táján kapják meg az angolra szinkronizált verziót. Szintén hazai specialitás a deluxe pack névre keresztelt csomag, ami egy plusz posztert és egy falinaptárat tartalmaz mindössze egy ezres felárért – ez ugyan kisebb rablásnak tűnik, de hát a magyar kiadónak is meg kell élnie valamiből.

Játékunk abszolút az első rész nyomdokain halad: adott egy galaxis párszáz lakható bolygóval, és néhány nép, akik elég magas fejlettségi szinten állnak ahhoz, hogy a "két(-három-négy-stb.) dudás nem fér meg egy csárdában" nemes elve alapján gyors ütemben egymás kiirtásának kedves rítusába kezdjenek. Amíg azonban kitör a haddelhadd, lesz elég dolgunk: új bolygókat kell felfedeznünk, kolonizálnunk, aztán bázisokat építeni rajta, gondoskodni a lakosságról, közben fegyverkezni és új találmányokat fejleszteni, kereskedni, kémkedni, és kellően meggyőző módon addig hazudozni jövendőbeli ellenfeleinknek egymásról, amíg a miénk helyett inkább egymás torkának esnek (utóbbit diplomácia néven jegyzi a tudomány).


Senki, kedvéért nem fékezünk!

HÁROM A KISLÁNY

A Starcraft óta kb. olyan szinten kötelező a stratégiai játékokban a három játszható faj szerepeltetése, mint a divat-fiúzenekarok esetében a mágikus ötfős létszám betartása (lányok esetében ez rejtélyes módon háromra csökken). Az IG2 készítői is tartották magukat a "szabályhoz" – bár nyolcféle fajjal találkozhatunk a játékban, ebből ötöt csak multiplayer csatákban választhatunk. Az egyszemélyes hadjáratban marad nekünk a jó öreg emberi civilizáció, és a sci-fi sablonokból gondos munkával összelopkodott Shinari és Kra'hen birodalom.

Az emberek (akik itt a Naprendszerre utalva a Solarian névvel illetik magukat) elsősorban a technikai fejlődésben körözik le a többi fajt, borzasztó gyors (és olcsó) náluk a kutatás, ezáltal nagyon hamar tudnak gyors és ütőképes (ha nem is nagy) flottákat kiállítani. A sok lúd az IG2-ben aránylag ritkán győz disznót: a földi ütközetek sorsa szinte kizárólag az egységek hatótávján múlik, egy gyors flotta birtokában pedig gyakorlatilag mi határozzuk meg, mikor és kivel vívunk ürcsatát – így ha technikailag felülmúljuk ellenfeleinket (ami az embereket irányítva szinte adja magát), a győzelem félig már a miénk is. A sztori szerint az emberiség a XXIV. században a halhatatlanság titkát keresi, ennek nyitját pedig négy misztikus kristály felkutatásában látják az okosok – ennek ellenére úgy is megnyerhetjük velük a játékot, ha mindenféle kristályosdi nélkül simán csak kiseprűzzük a többi fajt az univerzumból.


Várostervezőink felhúztak egy Eiffel-tornyot három erőmű közé

A Kra'henek a Starship Troopers bogaraihoz vagy a Starcraft zergjeihez hasonló gonoszcsúnya agresszorok, akik sportból, feszültséglevezetés és unaloműzés céljából igáznak le galaxisokat. Hangyaboly-szerűen felépülő társadalmuk feje az Istencsászár, akinek első számú alattvalóját, az Imperátort alakítjuk a játékban. A Kra'henek harci stratégiái leginkább egy sáskajárásra emlékeztetnek: mivel elképesztően gyorsan építkeznek (különös tekintettel a harci űrhajókra és tankokra), nem nagyon zavarják őket a csatákban elszenvedett veszteségek, a lassabb technikai fejlődést puszta izomerőből (értsd: számbeli fölénnyel) ellensúlyozzák. Mérsékelten kifinomult habitusukra jellemző, hogy mindenkit kiirtandó ellenségnek tekintenek, így alapból elutasítják a diplomácia, a kereskedelem és kémkedés mindenféle formáját – sebaj, legalább tudunk a harcra koncentrálni! Igazán a játék legelején (amikor még nem húzott el nagyon a többi faj technikailag) és a végjátékban (amikor már nagyjából sikerült utolérni a többieket) erősek, akkor viszont nagyon!

A Shninarik egy másik sci-fi klisé jeles képviselői: ők a háttérből irányító, állandóan sötét konspirációkat és intrikákat szövögető idegenek. Lopnak, hazudnak, csalják az ÁFÁ-t, és minden bizonnyal hamisított BKV-bérletet használnak – egyszóval életrevaló egy banda. Alapelveik több érdekes morális kérdést is feszegetnek, például: minek verekedni, ha rá is vehetjük ellenségeinket, hogy egymást üssék? Vagy: minek fektessünk energiát és pénzt a kutatásba és fejlesztésbe, ha a találmányokat el is lophatjuk? Hozzáállásukból adódóan a Shinarik saját harci potenciálja egy használt ceruzaelemével vetekszik, a fegyvereiket is inkább lopják vagy vásárolják, mintsem hogy kifejlesszék és legyártsák őket – pénzük bőven van rá, mivel igen ügyes kereskedők. Szívesebben harcolnak diplomáciai csatornákon keresztül, kémek és szabotőrök útján, mint szemtől szemben – meglehetősen visszataszító dolog ellenük küzdeni, velük viszont kissé idegőrlő...

A hármak elég markánsan különböznek egy-


A Garmada Armada harmada

...ahhoz, hogy bár épületeik, találmányaik és fegyvereik ugyanazok, mégis teljesen más játékstílust igényelnek. Szépen kiegyensúlyozottnak tűnik a triumvirátus, talán ...a Kra'hen oldal tűnik túl erősnek a játék végefelé – de még a kezelhetőség határain belül. A további fajok között megtaláljuk a ...űrhajóik miatt rettegett Antari..., a gombamódra terjeszkedő Iberon birodalmat, a diplomatáiról ismert Cheblon fajt, valamint az extra gyorsan szaporodó Toulene...t és Gadanokat. Az a veszély mondjuk nem ...fenyeget, hogy sokat játszanánk ve...k, mivel kizárólag multiplayerben játszha-



...szappanopera IG-módra: Kórház a város szélén, ahol nemsokára ...helyzet lesz (a Medicoptereket ebből a perspektívából nem látni)

ALACTICA

tók, ott meg mindenki inkább a már bevált, "...re álló" fajokat fogja használni.

A GALAXISBAN ... MILLIÁRD CS... VAN ... KÁR ILYEN ... ...RÖKRE ELPAZ...

A három játszható faj három külön sztorit, és kampányt jelent, ezenkívül megtaláljuk a szokásos oktató módot, és egyszeri küldetéseket. ...ik száma (tíz) kissé karcsúnak tűnik, nem ...szem, hogy nem fért volna több a négy CD-re. Mindenesetre a neten már él a további letölthető küldetések ikonja, lehet reménykedni.



...ár a arc kissé átláthatatlan, viszont tökre 3D!

Játék során a legtöbb időt a csillagtérképen fogjuk tölteni, ami 3D-s, össze-vissza forgatható-zoomolható, ehhez képest viszont meglepően átlátható és könnyen kezelhető. A saját bolygóink radarjaival lefedett területeket áttetsző pirosban látjuk, ehhez jön még a flottáink által látott kék terület, ezeken kívül viszont vakok vagyunk – érthető hát, hogy a lehető legnagyobb hatótávolságú radarok mihamarabbi beszerzése létkérdés. A térképen látjuk még a radarjaink hatótávolságán belüli saját és ellenséges flottákat, valamint a független kereskedők hajóit. Ha egy új bolygó kerül a látómezőnkbe, lehet műholdat állítani rá, ami információkat nyújt nekünk, de teljesen felesleges, hiszen így is-úgy is el fogjuk foglalni. Ha lakatlan a planéta, küldhetjük a kolonizáló hajót (rosszabb esetben először a kellemetlenül drága terraformálásnak kell alávetni a bolygót), és már épül is az új bázis a meghódított sárgolyón. Az építkezés Sim City-szerűen zajlik: vidáman pakolgatjuk egymás mellé a lakóházakat, erőműveket, gyárakat, laborokat és a bázist őrző védelmi épületeket. Érdemes bekapcsolni a civil automata-építkezés opcióját, így a nép különféle sirámai (nincs hol lakni, nincs mit enni, rossz a közbiztonság, nincs elég kocsma) automatikusan orvoslásra kerülnek, nem fenyeget a lázadás réme. Cserébe mindig a lehető legrosszabbbkor fogy el a pénzünk az állandó építkezés miatt – de hát valamit valamiért. Kolóniáink működéséhez kellő számú ember, pénz és energia kell. A három "nyersanyag" között egyszerű, ám logikus az összefüggés: minél több az emberünk, annál több a pénzünk (több ember ugye több adót fizet), minél magasabb az adó, annál kisebb a népszaporulat, az energiát termelő erőművek építése és fenntartása pedig egyaránt felemészt pénzt és munkaerőt. Az energiatakarékosság jegyében érdemes alkalmazni a "kapcsolgatós játék" – egyébként nem túl reális – műfaját: mindig azokat az épületeket bekapcsolva tartani, amelyekre szükség van, a többit átmenetileg kivonni a forgalomból. Szöszmötölős dolog, de eleinte megéri.

PIRX KAPITÁNY VISSZAVÁG

A harc két szinten zajlik az IG2-ben: vagy az űrben találkozik össze két, egymással szemben nem éppen barátságos érzelmeket tápláló faj flottája, vagy egy bolygó kolóniája kerül ostrom alá. Az űrharc elsőre a Homeworld csatáira emlékeztet: kétségbeesetten forgatjuk-zoomoljuk a játékteret, hogy megpróbáljuk átlátni a helyzetünket és kijelölni a felaprítandó ellenséget. Szerencsére bármikor megállítható az idő, szóval az irányítás mégsem olyan reménytelen, mint elsőre tűnik.



A csillagközi helyzet egyre fokozódik

Ellenben látványosnak sem igazán nevezhető a dolog, mert ha olyan közelre zoomolunk, hogy a vadászgépeink mondjuk két milliméternél nagyobbnak látsszanak, az ütközet totálisan átláthatatlanná válik, ha pedig "nagytotálból" szemléljük a csatát, akkor mereszthetjük a szemünket, hogy melyik egypixelnyi cirkálót is jelöltük ki célpontul. Nem marad más, mint az állandó ki-be zoomolgatás, ami vérmérséklettől függően idegesítő illetve megszokható. Ha az egyik fél legalább ötszörös túlerőben van, nem is kell magát fárasztania a harc levezénylésével, a program automatikusan győztesnek nyilvánítja. Az űrharc sarkalatos fontosságú eleme a flottánk sebessége. Ha gyorsabbak vagyunk az ellenségnél, addig bújócskázhatunk velük, amíg csak jólesik, azaz rengeteg időt nyerhetünk a flotta feltápolására (különösen, hogy az időközben kifejlesztett új fegyverek/pajzsok/hajtóművek felszereléséhez le sem kell szállnunk, akár menet közben, az űr közepén leakasztják legényeink a semmiből az X fényévnyire innen frissen kitalált legújabb termonukleáris turbódezintegrátort). A bújócskát összeköthetjük bolygófoglalósdival is, ilyenkor menekülés közben szépen foglalgatjuk el az ellen bolygóit, és azt a kis időt, amíg visszafoglalja, Dungeon Keepert megszégyenítő gonoszságokra használhatjuk (az adók egekbe emelése, önmegsemmisítő berendezés telepítése, az épületek lebontása és jó pénzért értékesítése...). Annál idegesítőbb azonban, ha ellenünk játsszák ezt a mókát (különösen az alapból



Tankjaink tesznek a genfi egyezményre: megint egy kórházat találtak meg

gyors Antarik, és a villámszerűen fejlődő emberek hajlamosak rá): fut előlünk az ellen, mint Jellasics, a gyáva, és bár seregének seregünk nyomába', az életben nem érjük utol, viszont szinte halljuk a gúnyos kacajt hiábavaló küszködésünk eredményeképpen. Ilyenkor csak az marad, hogy minden energiánkat a hajtóművek fejlesztésébe öljük, kidobáljuk a lassabb hajókat az üldöző flottából, és pánikszerűen felfegyverezzük a bolygóinkat, hogy legalább harc nélkül ne lehessen elfoglalni őket. Shinariknak egyéb módszereik is akadnak, például gyorsan békét köthetnek a gyalogkakukk-flotta gazdájával és ráuszíthatják egy másik szerencsétlen fajra, vagy ráküldhetnek egy szabotőrt, aki jó esetben egymaga annyi kárt okoz, hogy visszavonulásra bírja a gaz agresszort.

A földi harc a támadó tankjainak és az ostromlott kolóniát védő tankoknak illetve fix helyre telepített védelmi egységeinek küzdelméről szól. Itt a tankok hatótávolságán áll és bukik minden. Ha már az ellenség lőtávolán kívülről elkezdhetjük szórni az áldást, nyert ügyünk van. Ha nincsenek az ostromlott bolygón tankok, csak védelmi erődök, még kény-

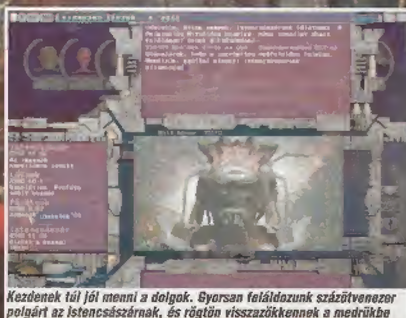
nyebb az életünk: akár egy-két tankkal is nyugodtan nekiállhatunk az inváziónak, csak arra kell ügyelni, hogy az erődök hatótávolságán kívül maradjunk, viszont lőjünk szét mindent, amihez hozzáférünk, majd vonuljunk vissza. Ezzel mindenféle kockázat és mellékhatás nélkül okoztunk egy csomó bevétel- és termeléskiesést, ráadásul ha szerencsénk van, a lakóhely, kaja és szórakozás nélkül maradt lakossága fel is lázad a bolygó gazdája ellen... Szerencsére az AI nem játssza ezt a trükköt, kizárólag a védelmi egységeinket támadja – ebből adódik, hogy a kolóniáinkat a józan ész minden figyelmeztetése ellenére nem körülvenni érdemes erődökkel, hanem azokat a "város" közepére építeni. Így az inváziós sereg kénytelen az épületeink közti kis utcácskákon libasorban közlekedni, kiváló célpontot nyújtva a védelmi ágyúknak, akik így három-négyszeres túlerővel is vidáman végeznek. Persze magasabb technikai szinten, amikor már légicsapások és az atmoszférába merészkedett űrvadászok is beszállnak a partiba, már nem ilyen egyszerű az életünk, de még mindig trükközhetünk űrvédelmi ágyúkkal, energiapajzsokkal, vagy az ellenség tankjait elkontrolláló kedves kis szerkentyűvel. Általánosságban azért elmondható, hogy nem érdemes a gatyánkat is a kolóniáink védelmére költeni, mert ha elég jók vagyunk az űrben, már ott szétszedhetjük az ellenség tankjait szállító flottát, ha meg mégis elfoglalta egy-egy bolygónkat, na bumm: majd visszavesszük. A legjobb védekezés a támadás, ha valaki "kóstolgat", egy gyors flottával szaladjunk be a hátországába, mindjárt nem lesz olyan bátor! Ezzel együtt érdemes kerülni a többfrontos háborút, és egyszerre egy ellenségre koncentrálni minden erőnket. A többi renitenssel addig lehet akár kissé hátrányos feltételek mellett is békét kötni, még mindig jobban járunk, ha nem kell a határvillongásokkal törődni. Ha már kiirtottunk egy-két népet, a többi kétszer is meggondolja, hogy belénk kössön-e – ilyenkor már nyugodtan vissza lehet utasítani az előnytelen békejavaslatokat, de vigyázzunk: a többiek hajlamosak összefogni ellenünk, ha túl nagy az arcunk!



Fejtsem meg a háromszög titkát? Jó. Valamelyik kereskedelmi televízió korhatárosnak nyilvánította az IG2-t. Vagy esetleg valaki kirakott egy elakadásjelzőt az Androméda 3 mellé és most várja a mentést

TALÁLMÁNYOK ÉS FELTALÁLÓK

Az eddigiek alapján az IG2 egy "mezei" harci stratégia is lehetne, de itt többről van szó, ez a plusz pedig a már többször kulcsfontosságú pontként említett kutatás és technikai fejlődés. A jó öreg Civilization óta minden birodalomépítő játék egyik alapköve, hogy a boldoguláshoz jó néhány tucatnyi találmányt kelljen kifejleszteni. Ezeket persze csak előre meghatározott sorrendben, egymásra épülve, egy lehetőség szerint minél terebélyesebb és kuszább struktúra (ezt takarja a lefordíthatatlan tech tree kifejezés) alapján tehetjük meg, és minél bonyolultabb egy-egy eszköz, annál több kutatólaboratóriumra, időre és pénzre van szükség a kifejlesztéséhez. Találmányokból elég szép mennyiséget vonultat fel a játék (a gépkönyv 18 oldalon keresztül sorolja őket), még a gyors fejlődésükről híres emberi fajjal is jó időbe telik, mire technikailag "csúcsra járatjuk" kicsiny civilizációnkat, az antitalentum Kra'henekről nem is beszélve. A találmányok három csoportra oszlanak, ezek az űrhajókkal, tankokkal és épületekkel kapcsolatos kutatási ágak. Legelőször mindenképpen érdemes a radarjainkat a legmagasabb szintre fejleszteni, aztán célszerű a dolgot az űrhajótípusaink választékának bővítésével folytatni, és ezzel párhuzamosan kifejleszteni mindig a legjobb elérhető hajtóműveket. Ha meglátjuk a távolban az ellenséges birodalom határait, lehet átállni a fegyverkezésre, tankokkal pedig ráérünk akkor foglalkozni, ha már elérhető közelségbe került az ellenséges bolygók lerohanása. Közben, ha van rá időnk, néha kifejleszthetünk egy-egy épületet az állandóan kenyeret és cirkuszt követelő lakosság szórakoztatására – megéri, mert ezektől jobb kedvre derülnek, és nem sírnak annyira a magas adók miatt.



Kezdenek túl jól menni a dolgok. Gyorsan feláldozunk százötvenezer polgárt az Istencsászárnak, és rögtön visszazökkennek a medrükbe

A rendelkezésünkre álló szerkenytyűkből magunk barkácsolhatunk össze új űrhajókat és tankokat, ez egyrészt jópofa, másrészt igen hasznos dolog. Teljesen a saját igényeinkre és pénzügyi helyzetünkre optimalizálhatjuk a hadseregünket, például gyárthatunk a TIE Fighter vagy a Trabant mintájára olcsón, de nagy tömegben harmatgyenge gépeket, vagy ha már nem tudjuk hová tenni a pénzt, az utolsó fűnyírógépre is nehéz lézerányúkat és napalmbombákat aggathatunk. A dolognak ott van igazán értelme, hogy a régebbi hajóinkat folyamatosan tudjuk modernizálni a hajtóműveik, pajzsaik és fegyvereik állandó cserélgetésével. Sok pénzünket elviszi, de legalább nem kell kidobni a méregdrágán felépített, de már leharcolt gépeket, mert csak lassítják a flotta mozgását.

MY NAME IS BOND

A kémkedés nem szép dolog, de célravezető, főleg az erre specializált Shinarik kezében. Egy kellően kiképzett ügynök létfontosságú információkat szerezhet az ellenséges birodalmakról, de direktebb módon is hajthat hasznot, például pénzt vagy találmányokat lophat, vagy szabotázs-akciókkal megsemmisíthet ellenséges űrhajókat és épületeket. Ha elég időt és pénzt áldoztunk a kiképzésre, olyan aljaságokat is képesek megtenni, mint lázadás szítása az ellenfél egy bolygóján (így harc nélkül vehetjük át az irányítást a kolónia felett), vagy merénylet az ellenség fővezére ellen (ez kellemes kis anarchiába dönti az egész birodalmat, a katonák dezertálnak, a kolóniák fellázadnak). Külön móka, hogy ha elkapunk egy ellenséges kémet, jó eséllyel beszervezhetjük kettős ügynöknek. A kémkedés meglepő hatékonysága mellett egyben kockázatos játék is: ha valahol lebukik egy ügynökünk, lőttek a jó diplomáciai kapcsolatnak, súlyosabb esetben várhatjuk a hadüzenetet. Ezzel együtt érdemes a kémkedésre "gyúrni": néhány magas szintű ügynök rövid úton vészesen meggyengíthet egy ragyogóan prosperáló birodalmat. A "sárkány ellen sárkányfű" esetét elkerülendő, ha szaporodnak a gyanús jelek, tartsunk sűrűn razziákat!

A diplomácia a kémkedés legális formája: ugyanúgy információkat és anyagi javakat szerezhetünk aránylag békés úton. Nem árt, ha minél több fajjal szövetségben vagyunk, hiszen egyrészt nem kell tartanunk abból az irányból komolyabb támadásra, másrészt szövetségeseink területe megjelenik a mi radarjainkon is, ami nem elhanyagolható előny. Általában ajánlott betartani az adott szavunkat, mert bár egy szerződés felrúgásával gyorsan nagy haszonra tehetünk szert (például szinte ellenállás nélkül lerohanhatunk egy másik birodalmat), de előbb-utóbb a többiek már akkor sem fognak hinni nekünk, ha kérdezünk – ez pedig nem túl jó előjel a további tárgyalásokra nézve.

Igen hasznos dolog még a kereskedelem, főleg a játék elején, amikor nagyon sokat számít, ha meg tudunk venni egy-egy olyan hajót, ami nagyságrendekkel fejlettebb a konkurencia arzenáljának csúcsmodelljeinél. Később ez már nem olyan nagy táp, lévén az így beszerzett hajókat nem tudjuk tovább módosítani, fejleszteni, ezért a kereskedést a középjátéktól kezdve inkább a feleslegessé vált cuccok eladására, illetve a vámokból és a független kalmárok megadóztatásából csordogáló pénz miatt használjuk.

A VILÁG [illegible]

Összességében egészen kellemes játékot sikerült összehoznia kis hazánk vezető játékfejlesztő csapatának. Már könnyű fokozaton is szívós ellenfél a gép (annak ellenére, hogy a gépkönyv ezt a szintet jópofa módon azoknak ajánlja, akik sze-

mint a kisgyerekektől elvenni a cukorkát, normál és főleg nehéz szinten pedig néha a reménytelenhez közelít a kihívás mértéke. A három faj az ugye háromszori különböző végigjátszást is jelent, máshás mellékküldetésekkel, ami minimum egy hétre leköti az egyszeri űr-diktátor mindennapjait (nekem egy teljes napomba került a galaxis leigázása a nem éppen túlbonyolult taktikázást igénylő Kra'henekkel). Az első rész hangulatát egy az egyben hazavágó movie-részekből tanulva most nagyon szép renderelt animációkat kapunk hivatásos szinkronszínészek hangjának kíséretében – az animációk minősége valahol az etalon Starcraft közelében mozog. A sok félresikerült magyarított játék után az IG2 igazi felüdülés a fülnek.

Néhány kisebb-nagyobb sirámom azért akad, kezdjük is mindjárt azzal, hogy miért kellett beleerőltetni a 3D-s megvalósítást az ezt abszolút nem igénylő játékba?! Jó-jó, földi harcnál nemcsak látványos, de valamennyire hasznos is a szabad 3D, de az űrharcot inkább átláthatatlanná teszi, cserébe viszont alapkövetelményként kéri a gyorsítókártyát, ami egy stratégiai játéktól azért enyhe túlzás. A négy CD-ből hármat teljes egészében elfoglaló töménytelen mennyiségű (egyébként nagyon szép és hangulatos) grafika ellenére a játékos által legtöbbet bámult képernyő, a csillagtérkép leginkább a C64 aranykorát juttatja az ember eszébe. A legnagyobb gond mégis az, hogy a játék a fejlesztgetés és kolonizálás kezdeti szakasza után igen könnyen unalomba fullad: az ember órákon át csak kergetőzik az ellenség flottáival, oda-vissza foglalgatja a bolygókat, néha kapcsolgat egy kicsit a gyártási és fejlesztési képernyőkön, és kész. Az üzenetek, mellékküldetések és véletlenszerű események túl ritkán jönnek ahhoz, hogy ébren tartsák a játékost, és amit például a Settlers-sorozat zseniálisan megoldott (hogy a játék akkor is szórakoztató marad, ha nem történik semmi), az itt nem nagyon működik. Erre persze van megoldás, ha megunjuk, ki kell kapcsolni és másnap folytatni. Vannak játékok, ami mellől képtelenség felállni, és muszáj éjszakáig-reggelig nyomulni vele – hát az IG2 nem ilyen. Mindenesetre ha másért nem, a fantasztikusan jó animációkért érdemes meghódítani a világot, aztán a játék saját IRC csatornáján (irc.imperiumgalactica2.com:7000) csak találunk társakat egy-egy unalomüző multiplayer mókához.

Érdemes még megjegyezni, hogy a játék a hazai boltokban a karácsonyi szezon legnagyobb slágere lett, és könnyen lehet, hogy mára a magyar piacon valaha legnagyobb számban eladott programnak mondhatja magát. A készítők egyelőre pihiznek, és nem szereplel a terveik között harmadik rész készítése.

Hancu

Imperium Galactica II

FEJLESZTŐ: Digital Reality

KIADÓ: CD Galaxis

WEBSITE: www.gtinteractive.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Bár idővel enyhe sárdagasztássá válik, azért senki sem panaszkodhat egy szót sem

végítélet

90%

QUAKE III ARENA

Nem nagyon hiszem, hogy létezne olyan 576 Kbyte olvasó, aki ne hallott volna még eddig a Quake harmadik részéről, vagy egyáltalán a Quake sorozatról. Már jó ideje annak, hogy felröppentek a hírek a multiplayeresre kihegyezett legújabb id műremekről, tavasszal pedig megjelent egy tesztverzió két pályával és egy modellel. Az azóta kiadott újabb tesztverziókat, demo-verziókat (jó, ebből csak egy van eddig), pályákat, modelleket és egyéb kiegészítőket ember legyen a talpán, aki követni tudja. De nem is kell mindent fejben tartani, elég ha eszünkbe jut valami – a világhálón általában minden igényünket kielégíthetjük, legyen szó pályákról, módokról, modellekről, skinekről, fő-zésről, kisállattenyésztésről, agysejtekről.

A RAGÁLY ÉVEI

Az elmúlt három-négy év többek között az FPS-ek, azaz a saját szemszögű akciójátékok jegyében telt el. Ezek a játékok javarészt egy kedves történetet dolgoznak fel – magadra hagytak/megszöktél/a többiek mind meghaltak/stb. alapszituációból indulunk és számtalan pályán keresztül egyre rafináltabb és erősebb ellenfeleket kell likvidálnunk a sikeres befejezéshez. Ezekbe a játékokba javarészt beépítették a hálózati játék lehetőségét, azaz helyi hálón vagy világhálón keresztül valamilyen játékszabály alapján irthatják egymást a játékos kedvű emberek. A legegyszerűbb és legnépszerűbb játékszabály a deatmatch vagy "free for all", amikor mindenki mindenkit csépel. Nagyon szórakoztató! A stílus ősanyjaként a Quake sorozatot szokás emlegetni (idősebbek esetleg a Doomot), mely stílust teremtett és a mai napig népes rajongótábor irtja egymást virtuálisan. A Quake-sorozat második része vegyes érzelmeket váltott ki a Quakes-társadalomban, tekintve, hogy bűn gyenge multiplayer-támogatással jött ki a dobozos verzió. Aztán a hónapok során patchek, pályák, modellek jelentek meg, betömködve az dobozos verzió hiányosságait – mára már több száz pálya, számtalan modell, kiegészítő tölthető le a Quake 2-höz. Ennek ellenére még mindig volt külön Quake 1 és Quake 2 rajongótábor. Az id látta, hogy ez így nem jó, és 1999-ben megalkotta a Quake 3 Arenát, amit hálójátékra hegyezett ki, és nem is találkozunk benne semmiféle kerettörténettel. Vagy tévednék? Egy picit. Az alapkoncepció kétségkívül egy csak hálózati játék kifejlesztése volt (messze elkerülve a Quake 2 kiadásakor elkövetett hibákat), de a játékos tábor nyomására nem hagyták ki a programból az egyjátékos módot sem. Ilyenkor a játék pályáin végighaladva előre kijelölt számítógép vezérelt gladiátorokkal kell megmérkőzni. A huszonhatodik pályán fogad Xaero, akinek legyőzése a végső cél. A "győzd le Xaerót!" küldetés finom túlzással mondható kerettörténetnek, inkább arról lehet szó, hogy valamit be kellett csúsztatni a "single player" menüpont alá. Az egyjátékos mód alatti pályák és botok ugyanúgy beállíthatók a többjátékos menüpontban, úgyhogy sokan kérdezhetik miért jó az egyjátékos menüpont (hogy marketing szempontból szükség van rá, az más lapra tartozik). Én személy szerint kitűnő mércének tartom az előre beállított pályákat, például Xaero legyőzése Nightmare! fokozaton jelent valamit a quake-közösségben.



A forgalmasabb kereszteződések idővel új színeket kapnak

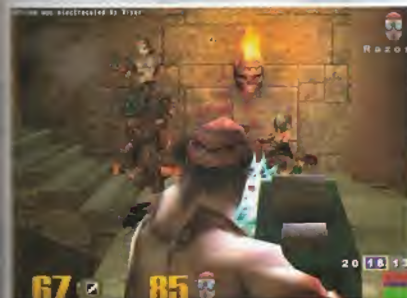

A fényeffektek vetekszenek bármelyik konkurenciáéval


Kicsit nagy lesz a villanyszámla, de sebaj!

JÖHETTEK TÖBBEN IS!

A hálójáték... hmm... már előre látom a vegyes érzelemkitöréseket – hogy miért, azt mindjárt megmagyarázom. Kezdjük azoknak a véleményével, akik kihúzták a dobozból a Quake 3-at, majd kihúzták a telefont, és néhány napig csak foglalt jelzést kaptak a haverok, ha felhívták őket. Rossz megközelítés, ez mindenkire igaz. Más megközelítés: kihúzták a dobozból, betették a CD-be, és azt látták, hogy csak négyféle játékszabály alapján játszhatnak – a jól bevált mindenki mindenki ellen, ugyanez csapatjátékban (maximum két csapattal), kétcsapatos CTF és egy gladiátortorna, ahol a játékosok szemtől szembe játszanak körmérkőzéseket a pályákon. Főleg egy Unreal Tournament után tűnhet szegényesnek a felhozatal, ahol elárasztották módokkal a játékosokat (közel húsz pályaszabály alapján játszhatunk az UT-ben). Ha már felhoztam az UT-t (pedig nem akartam), kicsit kitérek a fegyverarzenálra is, mely sok UT rajongó szerint nem elég fantáziadús, ráadásul a fegyvereknek nincs másodlagos funkciójuk. Ez utóbbit én is hiányolom, jópofa dolognak tartom az alternatív tüzelési módot, de mondatom végén mit sem változtat ez: akikről eddig beszéltem ők az Elégedetlenek. És vannak az Elégedettek.

Jómagam is közéjük tartozom – persze ez nem sokat jelent – de vannak érveim, hogy miért. Tekintve, hogy egy internetes játékra kihegyezett termékről van szó, feltételezhető, hogy a felhasználók tekintélyes része rendelkezik internet hozzáféréssel. Új pályaszabályokat pedig lelkes fejlesztők készítenek a Quake 3-hoz, Zoid 3 csapatos CTF-e már most elérhető a neten. Az id ennek tükrében beépíti a legnépszerűbb pályaszabályokat, a deathmatchet és a CTF-et az alapprogramba (nem ismerek statisztikákat, de valószínűleg a játékosok több, mint 60%-a – a 80-at sem tartom lehetetlennek – ezzel a kétféle móddal a játszik), a többi kidolgozását pedig a szabadúszókra bízza. Esetleg fél év múlva a legsikerültebb pályaszabályokat, melyen a maradék 20–40 % osztozik, kis közösségek formájában kiadja egy CD-n, s a fejlesztők még jól is járnak (ld. Extremities a Quake 2 esetében). Így hamarosan mindenki megtalálhatja a számára legvonzóbb módot a neten, és az id minden erőforrását a "héjprogram" tökéletesítésére for-



Egy "enyhén" előnytelen nézet

láthatja. Az alaptermékkel úgysem lehet mindenki igényeit kielégíteni – valakinek úgyis túl lassú lesz a rakétavető, túl erős a railgun, kevés a maximális páncél stb. Az id kialakított egy, mindenki számára kiváló terméket – hisz már több, mint fél éve "teszteli" a nagyközönség a programot – amely sohasem, vagy nagyon sokára lesz kész mindenki számára.



LENYŰGÖZŐ!

Én azt hiszem, jobb elfelejteni azt a nézetet, hogy egy számítógépes program megvásárlásával kész terméket kap a fogyasztó, hisz az internet segítségével folyamatos fejlesztéshez jutunk. Hogy ez jó vagy rossz a hagyományos nézettel szemben, arra nem tudok válaszolni. Egyszerűen más.

A Quake 3 esetében azonban a grafikus motor fenomenális – és én ezt tartom a legfontosabbnak. Képzeljük el ugyanezt a játékot a Quake 2 motorjával – a kutya nem venné meg. Mert a grafika tényleg nagyon ott van. Nem egy pályát magányosan körbejártam, akár egy múzeumot, és nézegettem a görbe felületeket, a tükröződéseket, az animált textúrákat, a ködöt, a díszítőelemeket. Lenyűgöző. A hangulatot legjobban talán a görbe felületek dobták fel, melyek segítségével immár organikus díszítőelemeket is beépíthettek a játékba, ott van például az a hatalmas torok kilógó nyelvvel, vagy a falakból kilógó szarvak, szobrok és nem utolsósorban a boltívek végre tényleg ívesek. A dinamikus színes fények ugyancsak dobnak a látványon, a torkolattűz, a rakéták csóvája mind bevilágítják a pályákat. Immár köddel is találkozhatunk a pályákon, ami kiváló hangulati elem: a legyengült játékos hamar beburkolózhat a ködbe, hogy majd "feltápolva" előbukkanjon a pálya más részén. A grafikus motor immár 32 bitben is hajlandó dolgozni, ami kell is az utóbbi két effekthez: a köd zavaróan sávos 16 bites színmélység mellett. A láng és vízeffektek terén a Q3A behozta az Unrealt, immár élethű lángnyelvek fogadnak a fáklyákban, és "vízszerű" víz, klassz buborékokkal. Én nem is ömlengek tovább a grafikáról – aki teheti, az járjon be néhány pályát, csodálja meg a textúrákat, a 3D-s díszítőelemeket, és töprengjen el azon, mi jöhet még. Például dinamikus árnyékok.

Az árnyékok még a grafikához tartoznak, de megérdemelnek egy külön misét. Carmack a bődületes gépigényre hivatkozva felhagyott az árnyék implementálásával, de kétségkívül kísérletezett vele – aki figyelmesen végignézi az introt, az felfedezheti az árnyékokat. A játékban a cg...shadows kapcsoló 0 és 1 értékével ki/bekapcsolhatunk ugyan egy foltot a játékosok alatt, de ez elég sovány árnyéknak. Ám ennek a kapcsolónak van egy 3-as állása is, mely a dinamikus árnyékokat kapcsolja be! Ámbár láthatóan nincs kész ez a része a motornak, de így is lenyűgöző, amit kapunk. A fényforrások helyétől függően árnyékunk nyúlik, ha elhúz mellettünk egy rakéta, akkor "körbejár" saját árnyékunk, és amikor mi tüzelünk, olyankor a torkolattűznek megfelelően változik. Azonban vannak nagy hibái is: csak egy vízszintes felületen hajlandó megjelenni, tehát amikor lépcsőn megyünk le, csak egy-egy lépcsőfokra vetül az árnyékunk, és a falakon sosem láthatjuk. További hibája, hogy csak egy fényforrást vesz figyelembe, és az árnyék mindig egyszínű, kátrányfekete. A hiányosságok ellenére is sokat dob a játékon, amikor az ellenfél árnyéka előbb nyúlik ki egy folyosóból. És még egyszer: ne feledjük, hogy ez az árnyék hivatalosan nem része a játéknak – talán véletlenül maradt benne.

A grafika minősége drasztikusan butítható, s így valóban elég a játékhoz egy P200 MMX, 64 MB RAM, és egy 4 mb-os OpenGL kompatibilis videokártya. Persze ekkor 320x200-as felbontás, minimális textúra minőség ajánlott. De legalább nem reménytelen a játék!



...csak. Gömbölyű boltív!



Asszem ezt hívják vérfürdőnek

Hangok terén nincs ilyen változás, sőt a Q3A nem felelt meg a várakozásaimnak. Mondjuk a hangok és aláfestő zenék milyensége és minősége ellen nincs kifogásom, de a 3D-s hangkezelés hiánya kicsit megfeküdte a gyomromat. Az A3D szabványt ismeri egyedül a program, és más leírásokból az derül ki, ott sem remekel, épp csak néhány környezeti effektet használ. Az SB Live! tulajdonosok pedig semmit nem élvezhetnek hangkártyájuk előnyeiből, semmi környezetfüggő hang, semmi 3D-s hatás. (Talán majd egy patch-csel.)

A SZUPERMODELLEK ÉS AZ IQ

A Quake 2 megjelenésekor sokan hozták fel a dobozos verzió igen jelentős hiányosságaként, hogy összesen kétféle játékos modell volt a programban (női és férfi), skinek meg alig. No, a Q3A-ban a bőség zavarával küzdhetünk, mert szám szerint 23 modell van, valamint 3-4 skin modellenként, úgyhogy a végeredmény 89 különféle játékos. A modellek sokat fejlődtek a Q2 óta, a láb, a törzs és a fejrész külön mozog, s ennek köszönhetően hihetetlen mozdulatsorokra képesek a figurák. A animátorok az ölükbe hullott hihetetlen szabadsággal kicsit talán túl is lőttek a célon: a modellek ugrás címén bukfenceznek, szaltóznak, dupla meg tripla axelekkel kápráztatják el az arénák többi résztvevőjét. Kétségkívül látványos, de nem nagyon illenek ezek a Mortal Kombatos mozdulatsorok a Q3A-ba. Ráadásul nem is valóságos az egész: hiába bukfencezik a modell ugrás közben, ha a bőrébe vagyunk, nem fordul meg velünk a világ. A modellek kinézetükben is jelentősen különböznek, akadnak egész spéci darabok is, például a nagy szemgolyó két kézzel (orbb), vagy a légpárnás cyberpunk, aki a föld felett suhan el ultramodern cipőjével. A különböző modellek az eddigi szokással ellentétben alakjuktól függően sebződnek (az eddigi Quake-ekben minden modell sebezhető felülete egy adott tömb volt), sőt, egyéb tulajdonságuk is különbözik. Egyébként a cyberpunknál maradva, az ő esetében nem hallatszik a léptek zaja, tekintve, hogy a föld felett suhan. A karakterek skinjei is sokat változtak: animálnak, átlátszó részeik lehetnek. Az utóbbiban rejlő lehetőségeket előre látom, hogy vicces kedvű emberek ki fogják használni: egy remek teljesen átlátszó skin, és máris mi lehetünk az aréna bolondjai. Hasonló vicces dolgok a Quake-ben is előfordultak, voltak eü. csomag, ammopack skinek... Anno Carmackék ígérték, hogy beépítenek a játékba egy skin-generáló részt, mellyel pillanatok alatt elkészíthetjük saját skinünket néhány fénykép alapján. Ez most kimaradt, de ami késik, nem múlik.





Ezt a képet is az internetről töltöttem le...

A botok AI-je első blikkre nagyon jó, félelmetesen játszanak hardcore fokozaton. A készítők állítása szerint minden bot külön "egyéniséggel" rendelkezik, ez igaznak is tűnik – meg nem is. Amikor az utolsó pályán Xaero és Orbb ellen játszottam, Orbb feltűnően gyenge eredményt ért el, míg Xaero nagyon jót. Ez számomra alátámasztotta, hogy minden botnak megvan a maga kedvenc fegyvere és stílusa, mely stílus pl. az Orbb



Gulliver a törpék országában

esetében nem jött be ezen a pályán. Ám a legtöbbször nem veszek észre semmi lényeges különbséget – amikor öt-hat bot ellen küzdök egy arénában, általában van egy kitüntetett része a pályának, ahol a fragek 90%-a elkel, a pálya többi részén csak elvétve lehet célkeresztbe fogni bárkit is. Mindenki egy helyen őrjöng, s emiatt sok bot ellen nem nehéz jó eredményeket elérni. Nincsenek külön sniper-stílusúak, akik csöndben osonnak, s raillel a háttérből szedik áldozataikat, vagy shotgun specialisták, akik a közelharcban jeleskednek. Az interneten olvasott különféle ismertetők is az imént leírtakat támasztják alá. Persze nem tartom lehetetlennek, hogy sok-sok harc után kiderül, hogy melyik botnak mi a stílusa, de elsőre semmiképp nem szembetűnő.

AZ ARZENÁL

Az arzenál egy igazi Quake1-Quake2 mixtúra. Alapfelszerelés egy sokkolóval egybeépített körfűrész kesztyű formájában. Aki ezzel fraget ér el, az még egy "gauntlet" me-



Hát Bőgatya jövőképe nem túl rózsás

dált is kap ajándékba. Első számú fegyver, amely már kezdéskor nálunk van, a géppisztoly 100 töltettel, mellyel legalább nem olyan reménytelen a helyzetünk, mint a Q2 vízipisztolyával. Egy töltény 5 pontot sebez multiplayerben, egyébként 7-et.

A közelharc királya, a shotgun kiválóan használható, csak azt nem értem, ha lézeres célzókája kívülről látszik, célzáskor miért nem látjuk mi azt? Egy lövéssel 11 ólomgolyócskát ereszt ki, melyek egyenként 10 pontot sebeznek – azaz egy páncéltalan emberrel azonnal végez, ha közelről küldjük rá, ám távolra nagyon szór.

A gránátvető a szokásos, talán kicsit erősre sikeredett, igen gyorsan tüzel és tisztességesen sebez. Ha beeresztjük néhány harcoló közé, néhány fraget biztos lenyúlhatunk.

A plasma gun új darab (vagy régi, ha a Doomos időket vesszük), rövid és közép távra kiváló fegyver, minél közelebb van az ellenfél, annál nagyobbat sebez, és némi lökéssebzése is van.

A jó rakétavető sem maradt ki, ami izgalmas fegyver, hisz közelre lőve ránk is veszélyes, távoli ellenfelet eltalálni viszonylag nehéz, hisz a lövedék meglehetősen lomha. Ezzel együtt az egyik legkirályabb fegyver talán, lehet vele jumpolni, nagy a tűzereje, és sűrűbben lehet lőni vele, mint a Q2-ben.

Visszatért a Quake1 egyik kedvence, a villámszóró, s mivel folyamatosan szórja a villámokat, remek pásztázó fegyver, és nem is fogy ki nagyon hamar. Jó kezekben sok életpont szívható le vele. Ha jó kezeknél járunk, itt van a pontos célzást igénylő railgun is, mely általában rögvest cafatokra szaggatja az ellenfelet. A BFG 10K is bekerült az arzenálba, de elég fura darab lett belőle. Tűzerejéből jócskán levettek, a tüzelési sebességét felgyorsították, a lövedékek sebessége pedig továbbra is lomha. Ez a BFG inkább hasonlít egy rakétavetőhöz, mint a Quake2 BFG-jéhez, amit sokan nem szerettek tömegpusztító hatása miatt – de legalább volt "egyénisége" a fegyvernek.

A fegyverek kinézetéről sokat töprengtem, vajon szépek-e vagy csúnyák? Végül abban maradtam magammal, hogy nem túl lenyűgözők, a Quake 2 fegyverei sokkal valószerűbbek voltak. Ezek kicsit rajzfilmesek vagy a fene tudja, hogy milyenek. A rakétavető csöve jellegtelen, a BFG olyan mint egy csúnya biomechanikus csiga, a gépfegyver meg egy nagy, fura kúp.

A páncélok terén azonban jelentősek a változások: a páncélszelvény 5 pontot ad páncélzatunkhoz, akár 100-on felül is, a sárga páncél 50 pontot, a piros 100-at. Ha 100 fölé megyünk a páncélzattal, akkor értéke folyamatosan csökken, 100-ig. Az életerő hasonlóképpen alakul: zöld csomag 5 pont, ezzel 100 fölé is lehet kerülni, sárga csomag 25, aranyszínű 50 pont. A játékot 120 életponttal kezdjük, mely szintén elindul a 100 felé, de ha sokalljuk (például kezdők ellen játszunk) akkor a handicap menüpontban beállíthatjuk, mennyiről induljon az egészségpont.

Powerupok terén akad néhány újdonság, pl. a "battlesuit", mely megvéd a lökésektől, a forró lávától, a savtól és egyéb veszélyektől. A Flight csomag segítségével szárnyra kaphatunk, s egész érdekes csatákat vívhatunk a földi halandókkal. Megjelent a CTF-ből már jól ismert haste csomag is, mely felgyorsítja lövéseink sebességét, és a regeneration, mely feltornássza életerőnket 200 pontra. Ellentétben a CTF-es szabályokkal, itt a powerupok élettartama 20-30 másodperc. Hasznos kis csomag a láthatatlanság is, valamint a mega health, mely 10 ponttal növeli életerőnket.

Két különlegesség marad ki, meg egy bosszankodás: a medikit, amit bármikor használhatunk, ha felvettünk, és 100-zal növeli éltetőnket, valamint a személyi teleport, amit szintén bárhol használhatunk, el-



Ha nem is olyan szép, én azért csak komálom azt az árnyékot

teleportál a pálya véletlenszerű helyére – zűrős harcokban hasznos segítség. A bosszankodás pedig a CTF-ben fellelhető powerupoknak szól, amik NINCSENEK! Ez nem volt szép tőlük, ha már implementálták a CTF-et, igazán betehették volna a megszokott powerupokat, no meg a dobóhorgot. Mert bizony az is hiányzik. Azért nem kell elkeseredni, Zoid 3 személyes CTF-je orvosolja a problémákat, és már letölthető a netről.

Én most befejezem, bár lehetne még szapulni – még inkább dicsérni – a FPS-ek újabb trónbitorlóját, de ennyi elég. A befejező rigmusoktól most el is tekintek, tessék beszerezni a Q3A-t, legalább a demóját és



Nicsak, játszik valaki a Gánsznrózisztól is? (Jól írtam?)

megnézni, kipróbálni személyesen. Már ha eddig nem tetted volna meg.

Gáspár

Quake III Arena

FEJLESZTŐ: id Software
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.idsoftware.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 64MB RAM
Ajánlott: P-II 300+, 64MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: nincs (hahaha...)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Hát úgy tűnik, fragekben gazdag újévje lesz minden Quakernek!

végítélet

91%

SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR







Septerra Core - A Teremtő Öröksége

9.995,-

Vezesd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentéséért vívott csatában...

Megjelent!

- Fantasy RPG több, mint 140 karakterrel és összetett szintekkel
- 16 bit SVGA grafika japán "Manga" stílusban
- Angol nyelvű program magyar nyelvű kézikönyvvel

Titkos orosz katonai kísérletek...
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...
Egy egész város elpusztul...

GORKY 17

Kaland és stratégia 3D-ben egy lehetséges jövő lehetséges mutánsai ellen...
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!

9.995,-

Megjelent!







TRAVELBOX-Hungária Kft. a

TopWare INTERACTIVE

hiavatlos magyarországi képviselője

3201 Gyöngyös, Pf. 310
Tel/Fax: 37-315-905
www.travelbox. hu
tbh@interdnet.hu

Az árak az ÁFA-t és a postaköltséget tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !

Kevés játék-sorozat van, ami a Sierra Police Questként indult, később SWAT-té változott szériájához foghatóan kacskaringós pályafutású. A kezdetekkor, 1987-ben, az In the Pursuit of the Death Angel hangzatos alcímmel villogó első Police Questben még egy hagyományos (szöveg-begépelgetős) kalandjátékban irányíthattuk Sonny Bonds közrendőrt. Ez két folytatáson keresztül nem is változott alapvetően, aztán jött a PQ4:


Valamit ingyen osztogatnak abban a bódéban, vagy ez az egyetlen nyilvános WC a városban


Nem lennék a helyedben, mikor golyó lesz a fejedben

Open Season, ami már egy videobejátszásokkal bőven megtűzdelt, ám humoros és kaland-jellegéből és sokat vesztett játék volt, aztán a sorozat egy hasonló FMV-s "csoda" keretében felvette a SWAT címet – a közrendőrök helyett azóta a híres antiterrorista kommandó tagjait irányítjuk. A SWAT 2 tavalyelőtt nyáron egy hirtelen kanyarral elfordult a real-time stratégia műfaja felé, hogy aztán a nemrégiben kijött harmadik rész egy újabb stílust, az időközben divatba jött first person kommandós-szimulátorokét vegye fel. Az persze alapjában véve nem baj, ha a készítők mindig az éppen menő játékműfaj keretébe öntik a sorozat aktuális drabját, mindenesetre kíváncsi vagyok, mit fognak csinálni a SWAT 4-ből...

De félre az elmélkedéssel, nézzük meg inkább, mi is az a SWAT. Alighogy elcsitult a kubai rakétaválság, elültek a Marilyn Monroe halála és Kennedy-gyilkosság körüli botrányok hullámai, a hatvanas évek közepén az amerikai közvéleménynek máris kapta az arcába az újabb sokkot: a nagyvárosokat elborító erőszakhullámot. 1965 augusztusában, a később Watts Riots néven elhíresült gettólázadásban tízezrek vettek részt, a hét napig tartó "háborúnak" több tucat halottja, és sokszáz sérültje volt. A los angelesi rendőrség, a híres LAPD – finoman szólva – nem volt igazán ura a helyzetnek. Egy évvel később, a Surrey streeti lövöldözés néven ismert incidens során egy szál begőzölt ámokfutó szitává lőtte a semlegesítésére kiküldött teljes rendőr-szakaszt, és mellékesen néhány járókelőt, aki éppen arra járt-kelt. Néhány hónap múlva Charlie Whitman, egy bekattant ex-tengerészgyalogos tizenöt embert lőtt agyon az austini egyetem egyik épületének tetejéről, mire sikerült elkapni – az egyszeri rendőröknek nem sok esélyük volt a hadseregnél kemény kiképzést kapott orvlövésszel szemben. Egy éven belül három ilyen eset igencsak felborzolta a kedélyeket, így hát '67-ben Daryl F. Gates los angelesi rendőrfőnök (csak névrokona Billnek) vezetésével megalakult a SWAT (Special Weapons And Tactics) csapata. Hatvan különleges kiképzésen átesett, a legjobb fegyverekkel felszerelt kommandós állt rendelkezésre a krízishelyzetek elhárítására, túszszedők, ámokfutók és terroristák kiiktatására. A szuper-kommandó ötlete fényesen bevált, a csapat kiállta a próbát, így ma már minden nagyváros saját SWAT-különítményt tart fenn, a kommandósokat pedig az egész világ ismeri: ők azok, akik a filmekben rátörik a túszejtőre az ajtót és szkafander-szerű sisakjaikban, reflektorokkal felszerelt puskáikkal mindenkire a frászt hozzák. Hülyén is nézett volna ki, ha nem kapnak egy "saját" first person kommandós játékot, ha már a gagyi akciófilmekből ismert Delta Force-nak, illetve Tom Clancy "gyermekeinek", a Rainbow Sixnek fejenként jutott kettő...

A játékban egyébként 2005-ben járunk. Hamarosan a világ összes fontos vezető politikusa Los Angelesbe érkezik, hogy aláírják a nagyon sok plusz egyedik megállapodásukat a teljes nukleáris leszerelésről. A nemzetközi helyzet egyre fokozódik, és ez nagyszerű alkalom arra, hogy mindenféle szuperszélsőséges nézeteket valló őrült terrorista vallási fanatikus jelenjen meg a városban, és egy álló héten keresztül emberrablással, túszszedéssel, merényletekkel és egyéb kisded játékokkal üsse el az időt. Az eddigiek ismeretében abszolút nem meglepő, hogy mi a SWAT-on belül is elitnek számító D Platoon egyik tisztjét alakítjuk, azt az embert, akit akkor hívnak, amikor már minden más reménytelen, valakinek ki kell szabadítani a túszokat, lelőni a rosszfiúkat, hatástalanítani a bombákat, és végigcsinálni a többi unalomig ismert akciófilm-sablont. Minderre van nyolc emberünk (akikből egyszerre négyet vihetünk magunkkal akciózni), néhány fegyverünk (általában nagyságrendekkel gyengébbek a terroristák arzenáljánál), na meg a Rainbow Sixen és Rogue Spearen edzett, kifinomult ösztöneink.

Edzésképpen próbálkozhatunk az egyszeri küldetésekkel, de az a gyengék menedéke, aki egy kicsit is ad magára, az karriert kezd. Itt szép sorban kell végigmennünk a küldetéseken – csakhogy ha egy emberünk megsérül akció közben, azzal jó időre a "cserepadra" kényszerül. Ebből adódóan nem árt vigyázni a katonáinkra, mert néhány tisztáldozat után könnyen azon vehetjük észre magunkat, hogy a teljes

Profik-bevetés

legénységünk az intenzív osztályon fekszik, mi meg játszhatjuk a Schwartzi-típusú egyszemélyes kommandót (ami meglepő módon itt nem igazán járható út). Szerencsére egy-egy küldetéssel bármennyiszer újra próbálkozhatunk, sőt, ha nagyon nem megy, leléphetünk a helyszínről dolgunk végezetlenül is – bár az ilyenek nagyon csúnyán ütnek vissza a későbbiekben... Aki a Rainbow Six hosszas útvonaltervezgetéséhez szokott, meglepődve veheti észre, hogy ilyennek itt nyoma sincs: miután áttekintettük a nagy harci helyzetet és felfegyvereztük embereinket, máris az akció sűrűjében találjuk magunkat. Néha annyira, hogy már mindjárt lőnek is ránk.



A kommandós játékokat két dolog különbözteti meg alapvetően a "sima" first person shooterektől – ezek itt is rányomják a bélyegüket a játékmenetre. Először is: nem félisteni képességekkel megáldott megarambókat alakítunk, akik egy tucat különböző fegyvert cipelnek magukkal (ez persze egyáltalán nem lassítja vagy akadályozza őket), és a klinikai halál állapotából egy pillanat alatt gyógyítják magukat maximumra egy-egy véletlenül éppen ott heverésző medikit segítségével. A SWAT-ben egy katona csupán egy puskát (a választék a szabvány H&K MP5-ösből, egy shotgunból és egy feltuningolt M4-esből áll), egy pisztolyt, némi robbanóanyagot és könnygázgránátot tud magára aggatni. További gyönyörűség, hogy egy, de maximum két találattól a legmarconább kommandósunk is engedelmesen elfek-

re készen

szik, de sebaj: gyógyító felszerelés egyáltalán nincs a játékban... A másik fontos dolog, hogy nem a magányos farkas szerepét kapjuk, a sikerhez elengedhetetlen a csapatmunka. Van négy beosztottunk, hát dolgoztassuk őket! A közlegényeknek a sisakba épített rádión dirigálhatunk. A parancsokat igen lelkesen követik a srácok, de egyébként meglehetősen ostobák (annak ellenére, hogy a Sierra agyba-főbe reklámozza program a "minden eddiginél kifinomultabb" mesterséges intelligenciáját), sokszor bambán belefutnak a zárótűzbe ahelyett, hogy fedezékbe vonulnának, esetleg elfelejtenek fedezni, mert meghallottak három emelettel odébbról egy lövést, vagy meglátták egy ablakban egy túszt, és ez éppen sokkal fontosabb nekik, mint a kiadott parancs. Ennek ellenére jól használhatók a fiúk – főleg arra, hogy forróbb helyzetekben eltereljék rólunk a figyelmet... A sok rádiózást valószínűleg a program erényének szánták a készítők, de egy kicsit átestek a ló túlol-dalára: mindenki folyamatosan beszél, ami különösen akkor idegesítő, ha például egy sarok egyik oldalán állunk mi, a másikon meg a terrorista: ő hallja, hogy mi jövünk, mi viszont őt nem. Emberünk jobb esetben felkészül a védekezésre, rosszabb esetben ő támad meg minket – mondjuk éppen akkor, amikor fegyverünket a falhoz támasztva kicsiny hordozható visszapillantó tükrünkkel próbálunk átkukucskálni a túloldalra. Ez a szerkentyű egyébként nagyon mókás és sokszor lehet életmentő is – ráadásul nem nagyon találkozhattunk még hasonlóval ilyen játékban.


Ha már úgyis térdelsz, akkor rögtön elmondhatsz egy imát is!


Pillanatokon belül kiszabadítjuk az aljas terroristák fogságából a sziámi hármasikreket. Utána azért nehéz lesz szétoperálni őket

A visszapillantón kívül még találhatunk néhány olyan dolgot, amit eddig nem láthattunk hasonszőrű programokban. Ilyen például a sisakkamera, amivel mindegyik kommandós fel van szerelve, így bármikor kölcsönvehetjük bármelyikük "szemét". Szintén jópofa újítás a fegyverekre szerelt kis reflektor, ami szépen megvilágítja azt a területet, ahova az ólmot óhajtjuk ereget-ni – bár minden látványossága ellenére általában ajánlott inkább olyan fényforrás után nézni, ami nem árulja el mindenkinek, hogy hol vagyunk.



Külön érdekesség, hogy az ellenfelek végre életszerűen viselkednek stresszhelyzetben, az-az nem rohannak bele a halálba, ha három fegyvercsővel néznek farkasszemet, hanem szépen megadják magukat. A SWAT filozófiájához hűen illik arra utaznunk, hogy minél kevesebb rosszfiút legyünk kénytelenek lelőni – egy élve elfogott terrorista igen sokat ér! Sajnos ugyanez a realizmus máskor nem nagyon vehető észre a terroristák viselkedésén, általában teljesen véletlenszerűen csámborognak össze-vissza, magukra hagyják a túszokat, és hagyják magukat egyesével leméászárolni ahelyett, hogy jól elbarikádoznák magukat. Öröm az ürömben, hogy ez azt is jelenti, hogy nincs két egyforma bevetés, ha újrakezdünk egy pályát, az ellenfelek egészen biztosan máshol fognak felbukkanni – nem játszható tehát a Rogue Spearben jól bevált "bemegyek, körülnézek, kinyírnak, újrakezdem, és már tudom, honnan fognak lőni a gonoszok" mottójú, nem éppen fair módszer. Viszont ezzel az is jár, hogy jórészt a vakszerencsén áll vagy bukik egy küldetés sikere: ha a randomgenerátor szeszélye összezár két-három terroristát egy jól védhető helyre, nagyon nehéz emberveszteség nélkül kiiktatni őket – ha odakeveredik valahogy egy túsz is, az még gyászosabb, mert szinte biztos, hogy bekap egy kóbor golyót, és már kezdhetjük is elölről az egészet. A bevetés közbeni állásmentés lehetősége ilyenkor hatványozottan hiányzik.


Szép lehet öt M4A1-es csövébe bámulni, de így jár az, aki Kalasnyikovokat tart a dohányzóasztalán


Az elégedetlen választópolgár távozni készül a polgármester irodájából

Tartalmilag tehát nagyjából azt nyújtja a SWAT 3, amit a összes többi kommandós játék, a forma viszont határozottan tetszetős: aprólékos és változatos a grafika, a hangulat pedig igazán egyedi. A történet nem éppen az erőssége a játéknak, és a mintegy ötven másodperces endsequence-nél is jobban megerőltethették volna magukat a grafikusok – érdekesség viszont, hogy két bevetés is játszódik a L.A. Convention Centerben, ami PC-s körökben arról ismert, hogy ott rendezik a legnagyobb számítógépes játékkiállítást, az E3-at. A játék összességében azért inkább kellemes, mint idegesítő – nagy kár érte, de szerintem a mesterséges intelligencia ostobasága és néhány buta apróság miatt nem lesz belőle igazi sikertörténet.

Hancu


Elégedetten szemlélem a művet a tükörben, és nem zavar, hogy elfogyott az összes lőszerem (ha akarod, számold meg, hogy hány volt)

SWAT 3

FEJLESZTŐ: Sierra
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra-online.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Kommandós pszichopatáknak kellemes csemege, de nem lesz belőle az Év Játéka

végítélet

88%

Az M&M`s csokigolyók átmentek Larába

A Might and Magic név hallatán a legtöbb játékosnak egy kiváló szerepjáték-sorozat juthat eszébe, melynek első részei még nagyon régen, a 90-es évek elején, a hőskorban jelentek meg. A sorozat immár a nyolcadik résznél jár, 3D-s felületet kapott, egyszóval a néhai EGA-ás – vagy CGA-ás? – felület a kor követelményeinek megfelelő. A Might and Magic hőseiből táplálkozik a szintén nagy népszerűségre szert tett Heroes of Might and Magic, mely nem más, mint egy stratégiai játék, ahol seregeket kell toboroznunk, s leigázni az ellent.


Most menjek vagy maradjak?


A dwarfok városa sűrűn lakott. Az előtérben Törperős és Törpilla, a háttérben pedig Őrlástörp szemléli elgondolkodva a horizontot

A Crusaders of Might and Magic csak finoman súrolja a szerepjáték kategóriát, leginkább Lara Croft vagy Indiana Jones 3D-s kalandjaira emlékeztet. Külső 3D-s nézetből irányítjuk a hőst, s a hangsúly az ellenfelek lekaszabolásán, néhány ügyességi részen és a meglehetősen szerény küldetéseken van. A fegyverek, páncélok, varázslatok számát megmosolyogja egy szerepjátékos, akár a teljesítendő feladatok bonyolultságát vagy a többi szereplő reakcióját – de ettől függetlenül egy kellemes RPG beütésű akciójátékkal van dolgunk.


Valami azt súgja, hogy nem autogramot akar tőlem ez a két figura

A SÖTÉTSÉG NAPJAI

A kerettörténet kellően sablonos egy akciójátékhoz: a birodalmat megszállja a sötétség ura, s élőhalott seregével a terület békés lakóit riogatja. Elfoglalja a birodalom erődítményét, fekete mágiával és zörgő csontvázakkal tartja távol a betolakodókat. Ennyit a rossz oldalról.

Fairfiled lankáin, egy csendes kis faluban született Drake, egy favágó fiaként. Hat éves korában szülei felfigyeltek harcos adottságára, amikor egyes egyedül fáklyával a kezében elriasztott egy farkascsordát, mely reá támadt. Rögvest elvitték a helyi kuruzslóhoz, aki kezét a fiú homlokára téve kiderítette: az ifjú a harcos vére mellett mágikus képességekkel van megáldva. Néhány évvel később Drake faluját megtámadták a sötét erők, családját kiirtották, de ő életben maradt, s erdei népekhez csapódva éldegélt, fejlesztette tudását. Egyszer összeakadt egy remetével, aki ismerte a legendát, mely szerint idővel eljön a kiválasztott, és megszabadítja a népet a gonosztól. Ezen túl együtt irtották az élőhalottak csapatait, de történt egyszer, hogy az öreg remete halálos sebet kapott. Drake teljesítette utolsó kívánságát, és saját kezével oltotta ki életét, mert akit az élőhalottak ölnek meg az halála után a sötétség fejedelmét szolgálja.

Hát elég sablonos egy kerettörténet, de a játék maga legalább szórakoztató. Persze ne számítsunk bonyolult történetekre, intrikákra, cselszövésekre, de ettől függetlenül van a játékban valami, ami csak a régebbi játékokban tapasztaltam. Talán az, hogy nem akar többnek látszani, mint ami valójában. A játékba ott kapcsolódunk be, amikor Drake már javában kaszabolja az élőhalott sereget, ám pechére elfogják és tömlöcbe vetik. Ezek az első képkockák, amit láthatunk: Drake felkel a kőről, utánaered az őt elfogó két csontinak, kirántja egyikőjük kardját, s lekaszabolja őket. Innen indulunk. Első feladatunk elhagyni az erődöt és eljutni egy kis falun át a Citadellába, ahol Lady Celestia, fogad minket, s osztja ránk első küldetésünket. Első feladatunk a varázskürt elhozása Corathiából, a Dwarfok városából. Ez egész egyszerűnek hangzik, az út azonban hosszú és viszontagságos. A faluig a csontvázak hordáján kell keresztül verekednünk magunkat, akik elhalálozásuk után reánk hagyják fegyverüket, pajzsukat, és gyakran találni náluk varázslöttyöket. Érdemes egy csetepaté után átváltani a tárgylistára, mivel itt láthatjuk a körülöttünk lévő dolgokat is, s bizony igen nehéz felfedezni olykor az áldozattól kiesett dolgokat (pl. a zöld üvegcsét a fűben). Varázsitalokat gyakorta találunk, fák mögött, a pályák eldugott szegleteiben fordulnak elő, valamint a ládák, hordók szétvagdalása után is gyakran akadunk ilyesmire. A pénznek is van szerepe a játékban, bár nem sok. Néhány helyen vásárolhatunk érte felszerelést, varázsitalt, bár előbbieket hamarabb szerzzük be elesett féltestvéreinktől. Gyógyitalból érdemes feltankolni, ez az egyetlen gyógyforrás a já-


Cigarettaszünet. Rágyújtottam. A fél völgyet

tékban. A faluban szép számmal fogadnak a lakosok (feltűnően sok az ikertestvér közöttük...), s mindegyikőjükkel beszédbe elegyhetünk. A beszélgetések általában teljesen haszontalanok, átlag egy mondatot váltanak velünk, s az legtöbbször panaszkodás, vagy családi állapotuk rövid ismertetése. Néha-néha hallhatunk tippeket, hogy merre menjünk, mit érdemes felderítenünk. Pont ezért érdemes mindenkivel szóba állni, ne kerüljük ki véletlenül azt a pár információ forrást.

Öt világban fogunk bandukolni kalandjaink során, melyek 15 pályából állnak. Minden világnak megvan a maga jellegzetessége, Duskwood erdejében állandó pára honol, alig látunk az orrunknál tovább. A dwarfok bányájában zegzugos járatokban kell



BUT IF THE CRUSADERS CAN'T STOP THE LEGION, THE SPREADING BLOODSHED WILL MAKE YOUR CIVIL WAR LOOK LIKE A FAMILY FEUD.

A törpök Tisztelt Háza csupa vidám kilátással kecsegtet

végigmennünk, melyek a földben lakozó színes ásványoknak (és a színes fényeknek) köszönhetően mindenféle színben tündökölnek. A Glaciers hegységben mindent hó borít, s jégcsapokkal teli barlangokba vezet az út. A pályák meglehetősen nagyok, sokat kell futkosni, és sajnos előfordul olyan küldetés, amikor a már egyszer bejárt pályán kell felkutatni valamit – ilyenkor annyi történik, hogy a már lekaszabolt ellenfelek visszakerülnek a helyükre, s a pálya egyik szegletében rálelünk a keresett tárgyra, olykor minden körítés nélkül, az egyik ellenből verjük ki. Ez egy kicsit rontja a küldetések varázsát.

...SADERS ...HT AND MAGIC

A grafikus motor kellemes meglepetés volt számomra. A megjelenítés kicsit hasonlít a King's Quest 8-ra, de szerencsére tovább "lát" a motor, s a környezet is jóval színesebb. A pályák hatalmasak, s a program pillanatok alatt betölti őket. Persze ne számítson senki egy Quake3 motorra, geometriailag nem olyan élethű a grafikus motor, és sokszor találkozni lyukakkal, azaz "ereszt" a pálya helyenként. Ez a pályatervezők sara, mivel nem figyeltek a pályák precíz lezárására, s ilyenkor furán "rezegnek" a textúrák a résekben. A grafikus motor támogatja a színes, dinamikus fényeket, a ködöt és meglepetésként a tereptárgyak és szereplők árnyékait is. Az árnyékok tisztességesen ki lettek dolgozva, rávetődnek a falra, a fényforrás helyzetétől függően pedig változik irányuk, alakjuk. Bár csak a főhős közvetlen környezetében kapnak árnyékot a tereptárgyak, így is igen látványos effekt. A felbontás 640*480-tól egészen az 1920x1200-ig skálázható, ami minden igényt kielégít, és 16 bit színmélységig dolgozik. Néha kicsit szemcsés képet kapunk, főleg amikor ködös pályán járunk vagy amikor dinamikus fények vetődnek valamire. A modellek megállják helyüket, egész szépre sikeredtek, bár mozgásuk igencsak akciójátékba illő: látványos, széles mozdulatokkal harcolnak, s Drake legalább két méter magasra ugrik. Hangok terén vegyes a véleményem: maguk a hangok igen egyszerűek, nincs is túl sokféle belőlük. A játék azonban jól kihasználja a környezetfüggő és 3D-s hangok lehetőségeit – talán kicsit túlságosan is – így egy nagy teremben konganak a lépteink, ha pedig kanyonban megyünk, visszaverődnek a sziklákról a hangok.

Így jár mindenki, aki Drake-be beleköt. Meg néha az is, aki nem

SZERÉNY FELSZERELÉS

Felszerelés terén igen szegényes a választék, a Might and Magic részeihez szokott kalandorok nagyot csalódhatnak benne. Ám tekintve, hogy ez tulajdonképpen akció-játék, kellemesen el lehet szórakozni a szűkös repertoárral. Kézifegyverek terén karddal, buzogánnyal, baltával találkozhatunk, mindegyikből van 2-3 féle méret, és 6-8 varázsverzió is. Amit nagyon hiányolok a játékból, azok a dobó illetve távolsági fegyverek – se íj, se dobótőr, se lándzsa. Így szinte elkerülhetetlen a közelharc, melyben támadhatunk és védekezhetünk, s ha a legkönnyebb fokozaton játszunk, akkor nagyon ritkán hagyjuk ott a fogunkat. Távolsági fegyver azért akad, varázslatok képében. Ezekből összesen 12 féle van, és mindegyiknek 3 szintje. A varázslatokra varázskönyvek formájában lelünk a pályák különböző részein, s ezeket felvéve azonnal a varázstudás birtokába jutunk. Kezdéskor csak a fáklya varázs birtokában vagyunk, mellyel megvilágíthatjuk a sötét folyosókat. Nem hiányzik a klasszikus tűzlabda és villámcsapás varázslat, melyek az egyetlen használható cuccok távolsági támadásra. Szert tehetünk hősiesség varázsra, melyet elmorvolva képességeink javulnak, kőbőr varázslata, mely láthatatlan páncélt von körénk, lassító varázsra, mely lelassítja az ellenfeleket, s mire ráeszmélnek már le is csapjuk őket. Sűrűn találkozunk varázsitalokkal, melyek közül leghasznosabb a zöld üvegcse, melyben gyógyital lakozik. A lilával manapontjainkat regenerálhatjuk, a piros tűz ellen véd, a kék láthatatlanná tesz, a szürkét felhörpintve gyorsabbak leszünk. A fehér a fagyvarázs, a világoskék az elektromos ellen nyújt védelmet. Hogy tovább növeljék az RPG-utánérzést a készítők, beleraktak a játékba ötféle páncélt és kétféle pajzsot is. Ezeken kívül csak elvétve találkozunk tárgyakkal, néha találunk kulcsokat, melyeket nagy ritkán használhatunk, gyűrűket, s ebben ki is merül a használható tárgyak repertoárja.

Lávaszörny kipipálva, szintugrás szintén – ugorhatok tovább

Hurrá! Nálam van a kalapács! Most szöget ütök mindenki fejébe

Egyszóval a Crusaders of Might and Magic-et leginkább az akciójátékok kedvelői fogják élvezni, bár könnyed kikapcsolódás lehet mindenkinek. Nagyon gyorsan el lehet sajátítani a kezelését, nem kell bonyolult menükbe elmerülni, s hamar látványos sikereket lehet elérni benne. Bár a kalandelemek száma igen csekély, a küldetések gyorsan teljesíthetők, ritka, hogy az ember azon idegeskedik, hogy immár sokadszor tölti be a játékállást egy nehezebb rész előtt – nincsen igazán nehezebb rész a játékban. Akinek nincs sok ideje, de mégis egy jót akar szórakozni, az kiválóan elmerülhet benne.

Gáspár

Crusaders of M and M

FEJLESZTŐ: 3do
KIADÓ: 3do
WEBSITE: www.3do.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Kicsit nagyobb hangsúly fektethettek volna az rpg-s és kalandelemre. De legalább nem akar többnek látszani, mint ami.

végítélet

83%

Indi Jánosdi

INDIANA J… AND THE INFERNAL MACHINE

Amikor Lara Croftról beszélünk, hajlamosak vagyunk Indiana Jones "tanítványának" nevezni őt, hiszen a Tomb Raider-sorozatban ugyanazt vitte véghez, mint Indy a filmvásznon. Érdekes: mostanában nagyon úgy tűnik, mintha ez a két legendás archeológus szánt szándékkal összemérné az erejét. Míg Lara most készül beindítani a filmes karrierjét, addig a LucasArts egy 3D-s akciójátékban szerepelteti kedvenc hősét. Lássuk hát, mi az első forduló eredménye, azaz hogyan remekel Dr. Jones Ms. Croft pályáján.

[illegible]

Mielőtt azonban belefognánk az új Indy játék ismertetőjébe, mindenekelőtt egy fontos információt kell megosztanom mindenkivel. Voltaképpen a forgalmazó kötelessége lett volna ezt közzé tenni (ha már egyszer magyar nyelvű kézikönyvvel jött ki a játék): arról van ugyanis szó, hogy az installálásnál akadhat némi gond akkor, ha magyar nyelvű Win98 alatt próbáljuk a játékot futtatni. Ez pedig nyilván nem számít kivételes esetnek, hiszen Magyarországon vagyunk. Különböző kétes hírforrásokból már-már felröppentek olyan hírek, hogy a játék egyáltalán nem fut Win98 alatt, de ez szerencsére csak rémhír. Szóval annak érdekében, hogy az installálásnál ne mindig a súgóablaknál kössünk ki, a következőket kell tennünk: be kell lépnünk a Windows területi beállításaihoz (a Vezérlőpulton), és azt át kell állítanunk mondjuk amerikaira. Ennyi.

[illegible]

A játék egy elég spártai introval jelentkezik be: a felvillanó újságcímekből mindössze annyi derül ki, hogy a történet kezdetén milyen évszámot írunk. A II. világháború után, 1947-ben járunk. Aztán


Szakállas trükk a biztonsági ajtó kijátszására – az ajtó feletti rést nyilván a trükközőknek faragták ki

minden bevezető nélkül hirtelen a játékban találjuk magunkat, s egy délnyugat-amerikai kanyonban kutatunk – ki tudja, mi után. A program mentségéül legyen mondva, hogy a sztori menet közben alakul ki. Sok változás egyébként nincs a jól bevált Indy-sémákoz képest, legfeljebb annyi, hogy hősünknek új ellenségképe van: korszerűsítve a világnézetét immár nem a nácikat, hanem a vörösöket utálja – de nagyon. Az SS helyett ezúttal tehát a szovjet titkosszolgálattól kell tartania: mert meglepő módon úgy tűnik, még a kommunisták is "vevők" az okkultizmusra.

Egy Volodnikov nevű tudós azt vette a fejébe, hogy Bábel tornya valaha olyan erővel rendelkezhetett, ami még az amerikai atombombáknál is pusztítóbb. Szerinte a torony nem csupán a menny elérésének sikertelen kísérlete volt (mint ahogy a Bibliában áll), hanem egy pokoli gépezet lelőhelye, ami a tér és az idő dimenzióinak átlépésére szolgált, a szárnyas babilóniai isten, Marduk segítségével. Azonban amikor a szerkezet beindult, a megijedt babiloniak lerombolták a tornyot, s ezért Marduk négy híve a világ négy különböző pontján rejtette el a gép darabjait. Volodnikov hipotézisét alátámasztani látszik az a finom kimunkálású, fogaskerekes szerkezet, amit a romok között találtak az oroszok, és ami a tudomány álláspontja szerint semmiképp sem keletkezhetett volna Nebukadnécár uralkodása idején. Az amerikai gyakorlópálya legvégén ezt a szerkezetet kapjuk meg hősünk régi barátnőjétől, Sophia Hapgoodtól, aki a frissen megalakult CIA megbízásából kéri Indy segítségét: derítse ki, mi célt szolgál.

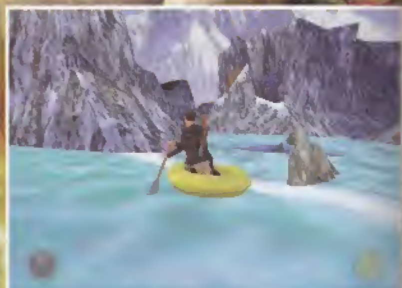
NEM AZ, AMIRE SZÁMÍTOTTUNK

Az Indiana Jones játékok mindig is "köztiszteletnek" örvendtek, s nem csak a főszereplő miatt, hanem mert Indy mindig valami új színt vitt egy adott játékstílusba. A C64-es időkben élvezhettük, ahogy hősünk ostorával átlenghettünk az oldalra scrollozódó pályákon, majd részt vehettünk a legendás csillés száguldásban, később a PC-s kalandjátékban pedig elképesztően szép, egzotikus helyszíneken járhattuk be Atlantiszt. Az Indy-rajongók nyilván sokat vártak most is, amikor kedvenc hősük Lara babérjaira kívánt pályázni.

Sajnos azonban azt kell mondjam, a játék elindítása után senki számára nem maradhat kétséges, hogy a játékok birodalmában továbbra is a Tomb Raider az uralkodó. Minek is szépítsük: az Infernal Machine egy szimpla utánzat. Ráadásul egy elég silány klón: a korábbi Tomb Raider-játékok jóformán összes hibáját örökölte, és semmi újat nem mutat fel. Az egyetlen, amit Lara nem tudott, az az ostor használata. Indy a kedvenc fegyverével nem csak az ellenség kezéből ránthatjuk ki a fegyvert, hanem – megfelelő kapaszkodót találva - át tudunk lengeni vele szakadékok felett, avagy mászókötélként használhatjuk. (Ha valami kapaszkodó van a közelben – és elő van véve az ostor – a nézet automatikusan a "fogódzkodéra" áll rá.) Hát nem sok, de ennyi az egyedi vonás.

Annyit elmondhatok: nehezen bírtam cérnával (mondhatni több spulnira volt szükség) hogy megszokjam a kézhez nem álló irányítást – főként, hogy a Core jóvoltából már megszoktam a jót. Míg Lara mindig rugalmasan alkalmazkodik a környezethez, addig Indyvel milliméter pontosan, a megfelelő szögben kell odaállnunk egy olyan egyszerű feladathoz is, mint egy ajtó kinyitása. S ami még inkább bosszantó: a gép olyan helyen is korlátozza a mozgásszabadságunkat, ahol semmi oka rá. Például látunk egy peremet, amin szemlátomást meg lehetne kapaszkodni, de hősünk mégsem kapaszkodik meg – csak azért, mert a pályakészítők valami más megoldást várnak el tőlünk.

A nehézségi szintről nem is tudom mit mondjak. Ha úgy fogunk hozzá, hogy akkor mi most Dr. Jonest fogjuk alakítani, aki mindent saját kútfőből old meg, akkor bizony elég macerás dologra vállalkozunk. A küldetések ugyanis pontosan olyan feladatokból tevődnek össze, amiken a Tomb Raider készítőgárdája végre túllépett. Teszem azt: hat kapcsoló mellett megyünk el, amelyek mind használhatatlanok, s majd csak egy hetedik átállítása után mehetünk hozzájuk vissza, hogy újrapróbálgassuk őket. A játék úgy lett elnyújtva, hogy ide-oda kell mászkálnunk a pályavégek között. Igaz, a feladatok elég egyértelműek, de azért nem biztos, hogy mindig azonnal felfe-


Elég egy hegyes kő, és fújhatjuk a csónakot – már ha bírnánk tüdővel


Békés búvárkaland a tenger mélyén: néhány akna, muréna, cápa – és egy Zero alacsonytámadásban (bár az utóbbi elég nyugodt)

dezzük, hogy mi a következő lépés – szóval elég hosszadalmas (és talán unalmas is) a dolog.

A másik megoldás: ha az ellenkező szélsőséget választjuk, vagyis a túlzott könnyűséget. Az opciók között ugyanis van egy olyan segítséglehetőség, amivel a program jóformán már csak a billentyűket (illetve a joyt) nem nyomogatja helyettünk. Ha kipipáljuk a "Show Map Hints" játékopciót, a behívható térképen folyamatosan X-szel lesz megjelölve a következő lépés. A nehézségi szint szabályozásával ráadásul az ellenfelek tudását is csökkenthetjük. Ehhez pedig hozzá kell tegyem: a katonák és az egyszerűbb túlvilági teremtmények (mint például a jégmanók) intelligenciája még a legnehezebb fokozaton sem túl penge. Látszólag céltalanul rohangálnak, s csak időnként állnak meg puffogtatni egy párat. Csak a főellenségek keményebbek, de azok is csak addig, amíg elő nem kerítjük az ellenük hatékony varázsfegyvert. (Azzal azonban csínján bánjunk, mert ha túl sűrűn használjuk, hősünkre is halálos.) Szóval a megfelelő beállításokkal gyerekjáték a kaland végig vitele.

Igaz, a játék tervezői megpróbálták limitálni az igénybe vehető segítséget, hiszen a program nyilván tartja Indy IQ szintjét, ami minden egyes tippnél, illetve minden egyes könnyített harcnál csökken. Csakhogy ez nem igen tölti be a neki kitalált funkcióját. Mert ennek az IQ-mérőnek a kijátszása igen egyszerű: kikérjük az infokat, illetve megnézzük, hogyan lehet a legkevesebb harccal megúszni, majd visszatöltjük az állást, ahonnan tiszta lappal (azaz IQ-val) indulhatunk. Ráadásul IQ pontot egyébként sem nehéz gyűjteni: minden fontosabb cselekedetünket megjutalmazza a program.

A TARTALOM

A történet 16 szinten keresztül tart, mely során régi Tomb Raideres hagyományhoz híven bejárhatjuk az egész világot – havas csúcsok és trópusi tájak egyaránt otthont adnak egy-egy pályának. Fegyverek gyanánt korabeli pisztolyokat és puskákat gyűjthetünk be az elhullott ellenségtől, továbbá szert tehetünk gránátvetőkre, aknákra és gránátokra is. A machetének a dzsungelben vesszük nagy hasznát: sűrűn benőtt bejáratokat tehetünk szabaddá vele. A fegyverek hatásfoka amúgy nem túl kielégítő. Eszméletlenül röhejes, hogy a katonáknak van idejük elfutni a puskagolyók elől! Vajon minek kellettek ezek a látható puskagolyók? Ehhez jön még ráadásként az elfuserált automata célzás – bár fair a program, hiszen az ellenség is van olyan vaksi, mint emberünk. Kár, hogy nem tudom mindezt mozgó képekkel illusztrálni, mert szívesen "bevágnám" azt a jelenetet, amikor egy orosz katonával puskával (!) lőttük egymást egy méterről, s úgy kb. harmadik próbálkozásra sikerült is eltalálnunk egymást. Arról pedig végképp gőzöm sincs, hogy a farkasokat miért nem tudjuk becélozni. Talán az állatvédőknek akartak kedveskedni?

Az egészségünket – ahogy a Tomb Raiderben megszokhattuk – két fajta nagyságú elsősegélycsomaggal regenerálhatjuk, s ugyanezt a célt szolgálják a gyógynövények is. Az orvosi felszereléshez tartozik továbbá az ellenszérumos doboz is, arra az esetre, ha megmarna minket egy pók vagy egy kígyó.

Érdekesség, hogy lőszert, illetve egészségügyi cuccokat vásárolhatunk is. A legrejtettebb zugokban mindenféle kincseket találhatunk, amik közvetlenül nem jók semmire, de az értük kapott pénz jól jön, amikor a pályák között vásárolhatunk. (Amúgy a kincsekért IQ pontok is járnak.) Ha nagyon jól játszunk, megpróbálhatunk spórolni arra a térképre, ami a játék titkos szintjéhez vezet el minket.

INDY, MOST MÁSODHEGEDŰS

A program lelkét egy továbbfejlesztett Jedi Knight engine képezi, ami bármennyire is továbbfejlesztett, azért már egy kicsit öregecske. A ma elvárható grafikai színvonalhoz képest legalábbis minden túlságosan szögletes. A terepet mintha építőkockákból eszkábálták volna össze, a figurák "robotos" kidolgozása pedig még szembetűnőbb. Főként, hogy nem írtak renderelt animációkat, s ezért a párbeszédeknél premier-plánban láthatjuk, hogy hősünk kezén holmi rombuszalakzatokra vannak felfestve az ujjak. A textúrák megrajzolói sem dolgozták magukat halálra. A karakterek berítása még tűrhető – például hősünk az arcvonásait tekintve kiköpött Harrison Ford –, de a hátterek nagyon elnagyoltak. Minthogy egy-egy hegyet egyetlen textúra darabbal "tapétázták be, cseppet sem természetes a tájkép. Az objektumok mozgása sem túl meggyőző. Nagyon "impresszív" például a teherautók féktávolsága, ami pontosan 0 cm. De a "gagyi" jelzőt végül is a kezelőfelület érdemli ki elsősorban. Micsoda kezdetleges megoldás, hogy sima Windows-ablakokban íródik ki az eredményünk, illetve ilyenekben történik az állásmentés/töltés! Szép az a Windows, de azért ezt már mégsem kéne erőltetni.

A játék dobozán a következő szlogen olvasható: hamisítatlan akció, hamisítatlan kalandok, hamisítatlan Indy. Nem is tudom. Lehet, hogy ez mind hamisítatlan, de Lara azért sokkal eredetibb.

V.Z.



Indy ostora még mindig közlekedési célokat szolgál. Többek között...



Türelmesebbek lövöldözhetnek is erre a jégbigyóra, de később esetleg magukkal hozhatják az "infernális masinéria" egyik darabját is



Aki másnak vermet ás, az aranyat lel



Kazahsztánban egy csinos papnőbe botlunk. Csak előbb meg kell fiatalítani

Indiana Jones

FEJLESZTŐ: LucasArts
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct 3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Az akciójátékok világában inkább Lara a mester és Indy a tanítvány

végítélet

70%

Nini, hogy lebarnult ez a Lara lány az utóbbi időben! – kiálthat fel a játékos, amint nekifekszik az Urban Chaosnak, mert bár tökéletesen más környezetben játszódik, azért ez mégiscsak egy hamisítatlan Tomb Raider-klón. A vidám kulisszákat Nostradamus egyik szokásos jóslata szolgáltatja a 2000. január 1-re várható világvégéről, a városi utcákon tomboló erőszakról és hasonló vidám dolgokról. (Ha ezt olvassátok, akkor valószínűleg nem volt igaza – ha nem, akkor fulladjon meg, mert feleslegesen csináltam egy ismertetőt és nyugodjatok békében.) Az introban megnézhetjük a jeles jóst munka közben, majd legutóbbi szilveszteri éjszakánk idejébe pottyanunk – legalábbis olyan szilveszterre, amilyet mondjuk Quentin Tarantino képzel el. Két fegyveres gengszter erőszakoskodik egy lánnyal, majd amikor elhangzik a kiáltás: "Rendőrség! Ne moccanj!", jelentőségteljesen összenéznek és minden csőből tüzet nyitnak. Hosszas hajsza kezdődik a mikrobuszuk után, melynek során leamortizálják a fél várost, de végül is győz az igazság: egy zsákutcában elkapják őket. Azaz csak elkapnák: a csatornából két gorilla kíséretében előbukkan egy Fantomas-szerűség, és a közönség nagy üdvrivalgása közepette halomra lőnek/felrobbantanak mindent és mindenkit. Ez a mókás bevezető meg is adja az alaphangulatát a játéknak, amelyben egy d'Arci Stern nevezetű rendőrt fogunk alakítani, aki az akciójátékok teljes emancipációja jegyében egy néger hölgy.

GYAKORLAT TESZI A RENDŐRT

Mielőtt szolgálatba állnánk, először túl kell esnünk az alapkiképzésen, ami három részből áll: fizikai, harci és vezetési tréningből. Az elsőknél azt hittem, hogy viccelnek velem a készítők: a fizikai tréning például abból állt, hogy egy nyílegyenes pályán végig kellett menni bizonyos idő alatt és a végén megnyomni egy gombot. Ez ám a feladat! Néha nyomkodni kellett az ugrást is... A vezetési gyakorlat első része dettó ugyanilyen dedó: három kört kell menni az autóval. Valami haszna esetleg a harci tréningnek volt (bár ebben sem ütöttek vissza a partnerek), viszont itt elég jól be lehetett gyakorolni a különféle mozgáskombinációkat (mellesleg a kommentátor a szádba is rágja).

A kezelés szerintem nagyszerűen el van találva, mert tök egyszerű: az iránybillentyűkön kívül van egy ütés, egy rúgás, egy ugrás és egy akciógomb. Az első kettőnél ez igazából "működtetésnek" felel meg: d'Arci csak akkor üt, ha üres a keze – ha van benne valami, akkor az éppen aktuális fegyvert használja; ha pedig mozgás közben "használjuk" a lábat, akkor a lányka becsúszó szerelést alkalmaz a csapásirányba levő rosszcsontra. Az akciógomb működése a helyzet függvénye: ezzel szólíthatunk meg például valakit, de ha nincs senki a közelben, akkor erre a lányka leguggol (mozgással kúszik). Igen poén fallal szemben állva használni: ilyenkor hősnőnk a falhoz lapulva jobbra/balra araszolhat, a – jobbára – követő kameranézet pedig átvált szemköztire. Ez roppant egészséges olyan jeles alkalmakkor, amikor egy sarkon ki akarunk kukkantani. Ugyancsak az akciógombbal tudunk egy magatehetetlen személyt illetve hullát átkutatni, illetve megbilincselni. A motozás minden áldozatunknál melegen ajánlott, lévén közelharc- és lőfegyver, az utóbbiakhoz szolgáló töltény, kézigránát, illetve elsősegélycsomag lehet a zsákmány.

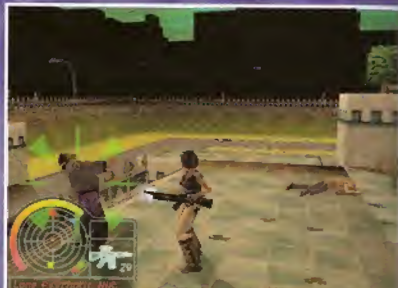
Igen mókás dolog lesz a harc, amit én részemről azzal szoktam kezdeni, hogy egy becsúszással már eleve felrúgom a tisztelt pácienst (bár némelyik gonosz módon ellép). Ennek több haszna is van: ha barátunknál valamilyen fegyver volt, azt szépen elejti, továbbá pár másodpercre magatehetetlenné válik – így lehet bilincselni, elejét véve ezzel minden további hepciáskodásnak. Morózus hangulatban lévők természetesen rugdoshatják is a földre került ellenfelet. A puszta kezes harcnál d'Arci aszerint rúg, hogy milyen távolságban van az ellenféltől: messzebbről fejre, közelebbről meg... hát izé: lágyékra. (Jujj, rossz nézni is!) Ahogy a gyakorlásnál megtanuljuk, az ütés/rúgásnál lehet hármas kombókat bevinni – ez ugyanúgy azonnal földre viszi az ellenfelet, mint egy becsúszás. A közelharcra szolgáló fegyverek nyilván hatékonyabbak, mint mondjuk egy szimpla pofon: a kés legalább háromszor akkorát sebez, míg a baseball ütő megfelelő távolságból azonnal földre viszi a pácienst. A lőfegyverek szintén különböző hatásfokkal és hatótávval dolgoznak: a pisztolyból 3-4 skulót is bele kell engedni valakibe, míg hajlandó jobblétre szenderülni, a shotgun és a géppisztoly viszont egyből megnyugtat bárkit. Nagyon célozni sem kell: kábé 60 fokos szögben d'Arci automatikusan befogja a célpontot – a lényeg, hogy ne háttal álljunk neki. A befogással azért van egy kis baj, ugyanis ez a békés polgárokra is vonatkozik. (Mondjuk ANNYIRA nem nagy a probléma, lévén a városlakókkal nem kell elszámolni senkinek...) Mellesleg igen üdvös dolog, hogy egy kereszt figyelmeztet rá, ha éppen hősnőnkre céloznak.

Ha mind a három alaptréninget megcsináltuk, akkor szolgálatba állhatunk, de további harci és vezetési kiképzést is nyomhatunk jóval keményebb körülmények között.

A SZOLGÁLAT SZÜRKE HÉTKÖZNAPJAI

A készítők ígértek teljesen interaktív várost, amely éli a maga önálló kis életét és oda megyünk benne, ahova jól esik. Amint megkezdjük első küldetésünket, rögtön látjuk, hogy ezt meg is kaptuk. (Meg nem is: a város ugyanis minden oldalról zárt szektorokra van osztva, és már eleve szektoronként kapjuk a küldetéseket is.) Az én egyszerű lelkivilágomnak egy kicsit érdekes ez a színvilág, de az biztos, hogy maga a város marha jól meg van csinálva. Az állandóan zuhogó eső és az állandó éjszaka környezetével a szerzők igen magas labdát biztosítottak maguknak, hogy bőven variálhassanak a fényeffektekkel. A robbanások különösen jók, a fodrozódó víztócsák nemkülönben (ha belelépünk, akkor tocsognaki is), a legnagyobb poén viszont az, ahogy a csatornanyílások felett gomolyog a gőzfelhő. Az úgymond interaktivitással sincs különösebben nagy gond: felrugdalhatjuk a kukákat, üres kólásdobozok dobálásával elterelhetjük valakinek a figyelmét, a létrákon felmászhatunk a háztetőkre, a tetőket összekötő kábeleken csúszkálva pedig egy vidám lanovkát megszégyenítő módon repkedhetünk a tetők között. A város tele van járókelőkkel, amelyek szerencsére nem két entitás klónjai (mint mondjuk az Omikronban – bár messze nem néznek ki olyan jól). Jobbára logikusan viselkednek: ha valakire pisztolyt fogunk, akkor az megdermed és magasba emeli a kezét (volt amelyik hasra is feküdt), ha pedig jól ráverünk egyet, akkor rémülten elszalad. Ugyancsak mindegyikkel szóba is lehet elegyedni: legtöbbjük a romló közbiztonságot szidja, vagy esetleg az adott küldetésben kapott feladatra utaló dumákat nyom, de akadnak extrém esetek is: az egyikük például azt mondta, hogy ezt a "Playernek" küldték – és a kezembe nyomott egy baseball ütőt. Kösz. Egy másik egy egészségügyi csomaggal kedveskedett, de a legjobb az volt, amikor egy kedves hölgy (aki szemmel láthatóan a legősibb női mesterségből kereste a betevőt) közölte velem, hogy ő nőkkel nem csinálja. (Később találkoztam vele egy sikátor falának döntve – tényleg nem nővel csinálta.) Az mondjuk már kevésbé logikus, ámde rendszeres szokása a polgároknak, hogy néha érdeklődve megállnak egy-egy utcai hirignél. Rendszerint közém és az ellenfelek közé álltak – pechükre... Egy másik érdekes vonásuk, hogy előszeretettel korzóznak a háztetőkön, és eléggé meglepő, amint belépnek egy hétszintes épület párkányáról. A járókelők egy speciális fajtáját képezik a rendőrök, akik jellegzetes görnyedt tartással róják szolgálati utukat. Néha infokat kaphatunk tőlük, sőt, ha a közelben bocsátkozunk pofozkodásba néhány vagánnyal, akkor komótosan a segítségünkre is sietnek.

Az utcai forgalomhoz hozzátartoznak természetesen a járművek is. Udvarias dudálással jelzik



Csaodaszép találat – még ilyen nagy távolságból is!

Város

URBAN

mehetnéküket, ha az utca közepén pofozunk egy huligánt, de illedelmesen megállnak a gyalogátkelőknél, illetve ha eléjük szaladunk. Már legalábbis ha tudnak – ha direkt eléjük lépünk, akkor természetesen elcsapnak, de engem rendszeresen elütögettek az oldalukkal is. Ilyenkor d'Arci ugyanúgy fekve marad, mint egy jól irányzott becsúszó szerelés után. A fekvő testeken az autók minden további nélkül áthajtanak (mihelyt a lányka felállna, azonnal elüti egy másik autó), és azt tán mondani sem kell, hogy ilyenkor azonnal előkerül egy huligán is, aki annak rendje-s-módja szerint bele is tapos bennünket az aszfaltba.

A játékban sorban egymás után kapjuk az egyre nehezedő küldetéseket, amelyekből idővel kikerekedik maga a történet, a legfelsőbb körökbe vezető korrupcióval, renegát rendőrökkel, a Vadmacskák nevű huligánbandát a háttérből irányító titokzatos személyekkel meg hasonló nyalánkságokkal. A küldetések nagyon jópofák, legalábbis nekem nagyon tetszett, hogy a szerzők rákényszerítenek a játék lehetőségeinek kihasználására. A második küldetésben például egy öngyilkosjelöltet kell lebeszélnünk róla, hogy leugorjon az egyik háztetőről (nem vették fel tűzoltónak). Miután egy kábelen átcsúsztunk hozzá egy másik tetőről, megígérjük neki, hogy személyesen fogjuk támogatni felvételi kérelmét a rendőrséghez. Egy másik küldetésben a Vadmacskák foglyul ejtenek egy Gordansky nevű riporternőt (ő az introban látható fehér hajú lányka), és élve vissza kell menekítenünk a kapitányságra – mivel a sikeres szabadítás után annyi Vadmacska lövöldöz ránk (és főleg rá) az utcán, ezt csak úgy lehet megcsinálni, ha a kapitányságról elhozunk egy járőrkocsit. A küldetésekben rendszerint nem hajt a tatár, szóval szép kényelmesen körbebóklászhatunk az adott városrészben. Ennek kettős haszna van, az egyik az, hogy megtaláljuk azokat a bónuszokat, amelyek felvételével növelhetjük hősnőnk különböző egyéni tulajdonságait (erő, alkat, reflexek, lélekerő). A másik meg az, hogy terepismeretre teszünk szert, ugyanis pár küldetésnél hajtani fog a tatár (például időre agyon kell csapkodnunk x számú Vadmacskát, akik át akarják venni a hatalmat a kerületben), és nem árt, ha tudjuk, hogy adott helyszínekre (főleg tetőkön) merre is vezet az út. Idővel kombinált feladatok is lesznek: például először időre el kell hoznunk két robbanós autót a tűzszerészeknek, aztán időlimit nélkül foglalkozhatunk egyéb dolgainkkal. Az szintén tök poén, hogy a legtöbb küldetésben egy-két alküldetést is kapunk: egy sikátorba betoppanva le kell tartóztatnunk egy kábítószercsempészt, meg kell mentenünk valakit, akik a Vadmacskák le akarnak dobni egy háztetőről és így tovább. A nagy kombinálás néha azért a logika rovására is ment: az egyik küldetésben három bandavezér találkozik a baseball stadion gyepén és legalább az egyiket élve el kell fogni. Nagy nehezen átverekedtem magam az őket fedező vagy harminc gengszteren, két tőnököt lepuffantok, egyet megbilincselek – aztán nézek ki a fejemből, mert a küldetésnek nincs vége. Ez az akció csak akkor fejeződik be, ha megcsinálunk egy alküldetést is: egy sikátorban le kell puffantanunk pár Vadmacskát, és ha ezután beszélünk az ott lófráló zsarukkal, akkor a nyomunkba szegődnek és majd ők fogják elvinni a foglyul ejtett maffiózót. Grrrr. Az is grrrrr, amikor egy pályán a radar némi eltéréssel mutatja először a Deeks nevű informátort a parkban (na jó, őt azért nem olyan nehéz megtalálni a fák alatt), de utána a keresett pisztolyt is a sikátorban (egy fél órát tapogattam a köveket a jelzett helyen, aztán véletlenül megtaláltam egy kicsivel odébb levő láda mögött). Szintén sajátos móka, hogy d'Arci fel tud mászni a drótkerítéseken. Már ahol a készítők úgy gondolták. Ha nem úgy gondolták, akkor meg a kerítés tetején levő ékítményhez érve leesik, vagy már eleve meg sem kapaszkodik a kerítésen. Ugyanez pepitában a magasvasút, amire ráugorva vagy öt emeletnyit zuhantam lefelé – lévén csak dekoráció. Persze mint tudjuk, nincs tökéletes játék.

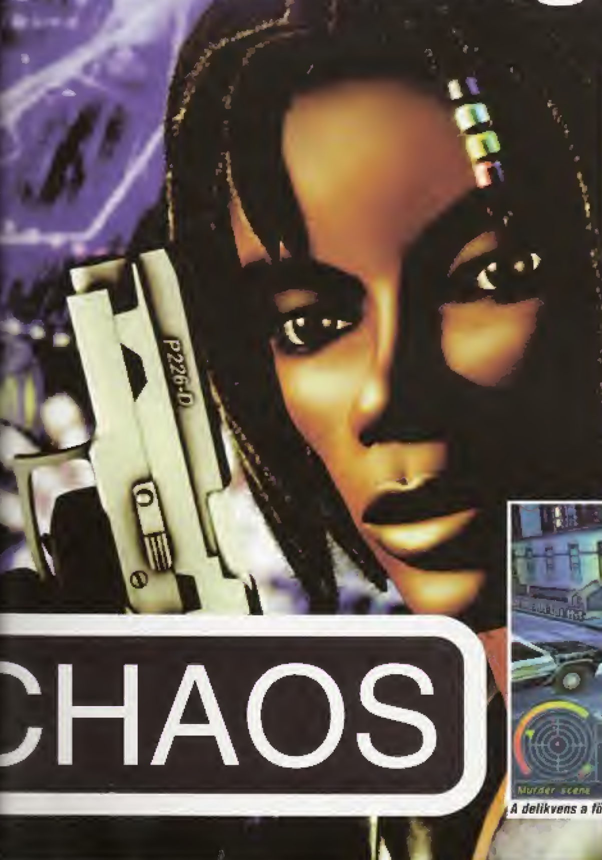


A híresztelésekkel ellentétben a Vadmacskáknak nincs kilenc életük



Nicsak. A Doszpot már megint körberajzolt valakit

…karító szolgálat





Néha a rendőr kollégák is beszállnak a pofozkodásba

EGÉSZ JÓ KIS DARAB

… és ezzel tulajdonképpen mindent el is mondtam a játékról. Az vitán felül áll, hogy a látvány első osztályú, remek atmoszférát teremt az engine-nel készült rakásnyi átkötő jelenet, és az egyre nehezedő küldetésekből kialakuló kis történetre sem lehet különösebb panasz. Én ugyan nem vagyok egy joystickbűvész, de a közelharc még nekem is kicsit túl könnyűnek tűnt: Naomi Campbell kimegy az utcára és péppé veri Rambot, a Terminátort, Dirty Harryt, meg aki még arra jár. (Oké, mondjuk ellenfél az van bőven, és egyre jobban felfegyverkezve.) Közelharcnál egyébként elég mókás, ha többen támadnak ránk: mivel d'Arci a grundfoci elmélete alapján harcol (arra rúg, amerre áll), elég kellemetlen, hogy az engine néha megkattan és a lányka a jobbra/balra billentyűre nem forog, hanem oldalra lépked (nem fordul az ellenfél felé). Persze ennyi bug kell egy játékba (még egy oldalbukfenc után az engine is magához tér). Amivel viszont néha végképp nem voltam kibékülve, az a lebegő kamera, ami jobbára követő nézetből mutatja hősnőnket. Mivel a város tele van sikátorokkal, ez néha elég érdekes látványt (illetve nemlátványt) eredményez, de persze ez ennek a stílusnak az állandó átka. Az igazi baj az vele, hogy kissé "elasztikus" módon követi d'Arcit: ha kicsit változtatunk a mozgás irányán, akkor némi fáziskéséssel "lebeg" a megfelelő helyre – ha pedig hirtelen megfordulnánk, akkor meg nem lebeg sehova és mi bámulunk a kamerába. Jó, persze, külön billentyűkkel lehet forgatni manuálisan is a nézőpontot, de ez a módszer kissé idegesítő olyankor, ha a közelben 2-3 shotgunnal felszerelt Vadmacska vett célba bennünket és a játékos igen hanyag módon nem növesztett egy harmadik kezet.



A delikvens a földön – jöhet a bilincs, mert több kollégája is várható

Mondhatnám azt, hogy ezzel el is tolták az egész játékot – de akkor hazudnék. Ha hozzászoksz a lökött kamerához, remek kis szórakozás lesz az Urban Chaos, amit igen nehéz abbahagyni.

CoVboy

Urban Chaos

FEJLESZTŐ: Mucky Foot
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidos.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□■
Játszhatóság	□□□□□□□□□■
Szavatosság	□□□□□□□□□■
Zenebona	□□□□□□□□■■

Summa summarum

Hasonmás-verseny nem lesz belőle, de nagyon jó kis popcorn. Az is kell néha...

végítélet

88%

ZSÁKOK ZSÁKSZÁMRA

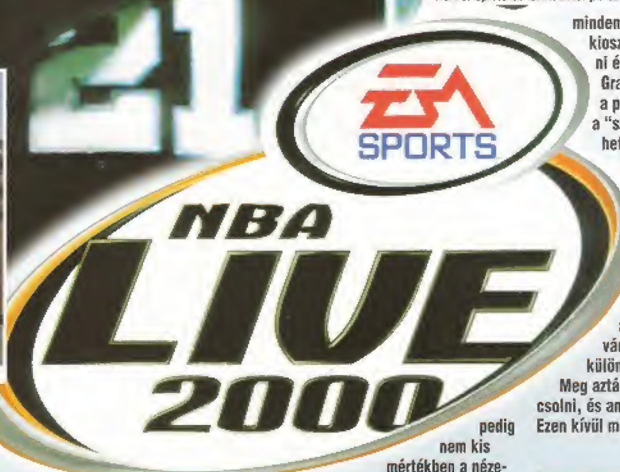
Könnyű a sportriporternek. "Jó estét, jó szurkolást!" – mondja, és ezzel az illedelmes köszöntéssel akár a századik közvetítését is bevezetheti. Ám mit mondhatnék én az EA Sports immáron ki tudja hányadik sportjátéka előtt. Na de talán hagyjuk a tiszteletköröket. Mert hát ahogy minden sportközvetítés egyformán kezdődik, úgy én is bekonferálhatnám, hogy az EA Sports az aktuális sportjátékai között ismételten feldolgozta az elmúlt év NBA bajnokságát, ám ezzel nyilván nem sok újat közölnék. Éppen ezért inkább azzal kezdem, hogy az NBA Live 2000 nem szimplán csak a tavalyi év játékának az aktualizált változata: annál most kicsit több.

Több például egy új arcade móddal, melyet aktiválva megszaporodnak a látványos, és már-már képtelen zsákolások. A készítők továbbá egy kis nosztalgiára is gondoltak, minek érdekében csatasorba állítottak néhány legendás nevet. Hogy csak a közelmúlt leghíresebb sztárját említsem: jelen van Michael Jordan is. Sőt mi több, ő egy külön üzemmódot kapott. Ha túl nagy a lámpalázunk, vele és egy tetszőlegesen választott ellenféllel egy kosárra játszhatunk egy külvárosi betonpályán, ahol csupán néhány naplopó csöves bámulja a játékunkat. Egy újabb "2000-es" sajátosság, hogy a játékosok eltérő tapasztaltságát is figyelembe vették. A négyfajta nehézségi szint legnagyobb fokozatát igazi profiknak tervezték. Az AI állítólag kitapasztalja a gyenge pontjainkat, s azokat nem rest kihasználni. Csak azért mondom, hogy "állítólag", mert én túl kezdő kosaras vagyok ahhoz, hogy ezt vissza tudjam igazolni. (Túl sok a gyenge pontom ahhoz, hogy észrevegyem, éppen melyiket használják ki.) Új még a franchise mód is, ahol nem csupán egy bajnokságon, hanem több éven keresztül vállalhatjuk a csapatunk útjának egyengetését.

S ha már a játékfajtáknál tartunk, azért elmondanám azt is, ami maradt a régi. Van természetesen barátságos mérkőzés, teljes szezon, rájátszás, három-pontos dobóverseny, gyakorlás, és végül hálózati (Internetes) játék.

A bajnokságok során persze tetszőlegesen szervezhetjük a csapat életét és felállását, avagy új játékosokat vehetünk, sőt: kreálhatunk. Itt pedig megint csak egy újításról tudok beszámolni: külön remek móka, hogy akár a saját arcunkkal is felruházhatjuk a teremtményünket (lásd: NHL 2000)






Jordán Mihály tényleg öregszik: erről az akcióról legalábbis lemaradt



Sajátos megoldás a célzóberendezés a büntetőnél

Egy sportjátékkal szemben a legfőbb követelmény ugyebár általában az, hogy amennyire lehet, visszaadja az igazi sport hangulatát. Ehhez pedig az egyik legfontosabb eszköz a grafika. Hát nem is tudom, hogy a technika jelenleg elérhető színvonalán lehetett-e volna vizuálisan tökéletesebb kosárlabdajátékot létrehozni, mint az NBA Live 2000. A motion captured mozgásokat most már olyan művészi tökélyre fejlesztették, aminél többet kívánni sem lehet. Immáron nem csak hogy igazgatják a mezüket a pályára fellépő játékosok, avagy mutogatnak meccs közben, de még az arcjátékuk is kivehető. Vicsorítanak a szorult helyzetben, avagy vigyorognak, ha éppen megvan egy kosár. Hogy ezeket a hangulati változásokat észre is tudjuk venni, az pedig nem kis mértékben a nézeteknek köszönhető. Eszméletlen, hogy halálpontosan ugyanazok a kameranézetek köszönnek vissza a játékból is, mint a TV-ben látható közvetítésekben. A kosár tetejétől kilassított zsákolások, közeli beállítások a büntetők végrehajtóiról, néhány sebtében elkapott képkocka a sikeres támadásokat követő rituális mozdulatokról: efféle jelenetek röppennek be hébe-hóba az "élő" kép elé. Annyira tetszetősek a visszajátszások, hogy én például sosem éltem azzal a lehetőséggel, hogy továbbnyomjam őket. Azok a ráközelítések! Mennyire jó már például az, ahogy a teleobjektívvel kissé "szabálytalanul", azaz nem úgy mint egy robot követi az operatőr a tovafutó játékost. Mondanom sem kell, hogy a kommentátorok is derekasan végzik a dolgukat – szóval egy egész TV-s stáb van szimulálva.

Egy komolyabb PC-konfigurációval a környezet kidolgozása is maximálisan élethű. Szépen animált nézősereg tapsol a stadionokban, s ha minden effektus be van kapcsolva, minden tükröződik a felvikszelt padlón, és mindent (illetve mindenkit) real time fényeffektek világítanak meg. Erről jut eszembe: külön show, ahogy reflektorfények közepette a játékosok bevonulnak a pályára.

Az utóbbi időben nem is egy cég pályázott az EA Sports által régóta bitorolt első pozícióra a kosárlabda-szimulációk mezőnyében, de az NBA Live 2000-rel a cég sikeresen verte vissza a támadást. Könnyen irányítható, jól játszható, és élvezetes játék. (Csak arra hívnám fel mindenki figyelmét, hogy ha billentyűzetet használunk, előbb mindenképpen készítenünk kell egy kiosztást – különben csak passzolni és kosárra dobni lehet majd.)



Kornél Sprite-ot iszik. Ettől persze még nem megy neki jobban a játék

Grafikailag azt hiszem, már csak a poligonok halmozásával, vagyis a "szögletek" eltüntetésével lehet ennél többet egy sportjátékból kihozni. Pedig hozzá kell tegyem: a kopasz, kerek fejekben már így sincs kivetnivaló! Az egyetlen, amiről nem nyilatkozom, az a játék zenéje. Bevallom, nem nagyon nem csípem az amolyan "hééé-hóóó" típusú afro-muzsikákat – de hát nyilván nem mindenki van ezzel így, különösen nem ebben a sportban. Meg aztán szerencsére ki is lehet kapcsolni, és amúgy is csak a menüknél szól. Ezen kívül meg úgy jó, ahogy van.

V.Z.

NBA Live 2000

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: EA
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: Modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Lassan már nem is lesz értelme NBA-t rendezni – mindenki lejátszhatja otthon

végítélet

92%

LE MANS 24 HOURS®



EUTECHNYX™


576 KByte
POSZTER

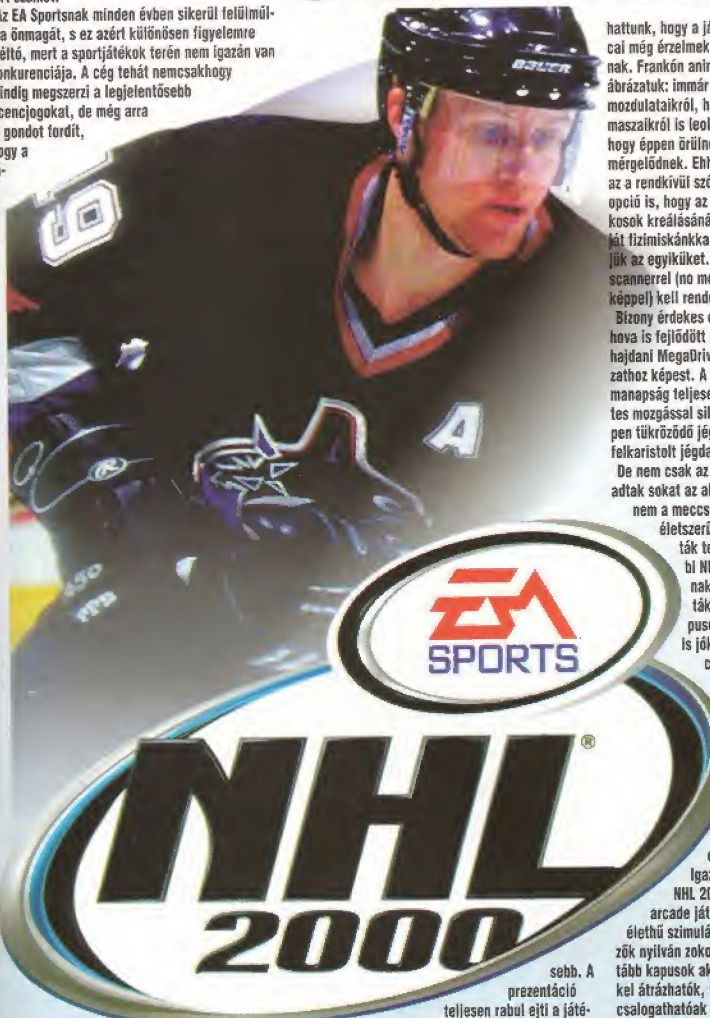

IMPERIUM GALACTICA II


576 KByte
POSZTER
LA PASSION
elf elf elf
5
INFOGRAMES
ATP

JÉGSZAKADÁS-FÖLDINDULÁS

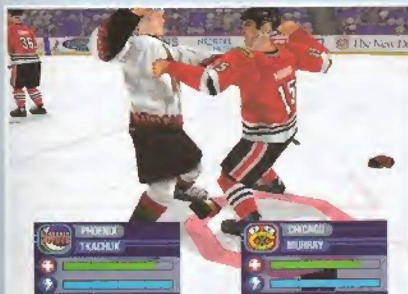
Hogy a NASCAR, a baseball, az amerikai foci, a kosárlabda és a hoki között mi a közös vonás, azt minden PC-s játékőrült tudja. Az EA Sport minden évben "számítógépre viszi" ezen sportágak aktuális állását, s ezen szokásán úgy tűnik még mindig nem kíván változtatni. Igaz, közülük az első három nekünk, európaiaknak nem sokat jelent, ám az amerikai kosárlabda és jéghoki nyilván nagy érdeklődésre tart számot.

Az EA Sportsnak minden évben sikerül felülmúlnia önmagát, s ez azért különösen figyelemre méltó, mert a sportjátékok terén nem igazán van konkurenciája. A cég tehát nemcsakhogy mindig megszerzi a legjelentősebb licencjogokat, de még arra is gondot fordít, hogy a játékélmény nagysága ne maradjon el a felhasznált nevek nagyságától. Az NHL 2000 iskolapéldája mindennek.



Bár a sportág rajongói már úgyis nyilván izgalommal töltik be a játékot, "bemelegítésként" a Garbage zenéje gondoskodik róla, hogy az adrenalinszint nyomban a maximumra ugorjon. Jobb talpalávalót aligha lehet elképzelni a kitűnően összeollózott, a sportágra oly jellemző agresszív jelenetekhez, melyek intro gyanánt peregnek le.

Noha az NHL 99 is már nagyon profi játék volt, a 2000-es kiadás természetesen még tökéletesebb. A prezentáció teljesen rabul ejti a játékost. Az eredeti stadionok kidolgozása páratlan, ráadásul a meccsek automatikusan úgy vannak "megvágva", ahogy az csak a legjobb TV-s szakemberektől várható el. Minden úgy zajlik, ahogy kell. A találkozók az amerikai himnusz utolsó taktusaira kezdődnek, s miközben reflektorok pásztázzák a nézőteret, a felsorakozott játékosok egyre izgatottabban fészkelődnek. A gólok mindig azonnal lassításra kerülnek, melyekhez igen látványos kameranézeteket és ötletes videó-trükköket alkalmaz a képzeletbeli rendező. Nemcsak a vágóasztalnál végeznek tökéletes munkát, de a hangmérnökök sem tétlenkednek. A stadion morajlásán kívül még olyanra is gondoltak az alkotók, mint a bírók bekiabálásai. A kommentátorok is jobbnak tűnnek, mint legutóbb: úgy tűnik, mintha játékosonként eltérő beszólásokat vettek volna fel – alig lehet észrevenni, hogy ismételnék önmagukat.



Úgy látszik, felhasználták a Knockout Kings-engine egyes részeit is

A legszembetűnőbb fejlődés azonban a játékosok külsején mutatkozik. Azt már megszokhattuk, hogy az eredeti csapatokban az eredeti arcokat látni, de olyat még nem sűrűn tapasztalhattunk, hogy a játékosok arcai még érzelmeket is elárulnak. Frankón animálva van az ábrázatuk: immár nem csak a mozdulataikról, hanem a grimaszaikról is leolvasható, hogy éppen örülnek, vagy mérgelődnek. Ehhez jön még az a rendkívül szórakoztató opció is, hogy az egyéni játékosok kreálásánál akár a saját fizimiskánkkal is díszíthetjük az egyiküket. Csak egy scannerrel (no meg egy fényképpel) kell rendelkeznünk.

Bizony érdekes elgondolni, hova is fejlődött a grafika a hajdani MegaDrive-os változathoz képest. A játékosaink manapság teljesen természetes mozgással siklanak a szépen tükröződő jégen, s még a felkaristolt jégdara is látszik.

De nem csak az esztétikumra adtak sokat az alkotók, hanem a meccsek menetét is életszerűbbé próbálták tenni. Az utóbbi NHL kiadásoknak sokan felróták, hogy a kapusok túlságosan is jók. Jóformán csak a beadásokból lehetett gólt lőni. Most azonban ők sem tévedhetetlenek, s így végre van értelme egy váratlan kapura bombázásnak, illetve egy hirtelen kapáslövésnek.



Azt hívják a pofáraesésnek, amikor hanyatt lökik az embert



E havi könnyed rejtvényünk: ki a gólszerző? (A helyes megfejtők között álmélkodást sorsolunk ki)

Ugyanakkor a védekezés agresszívabb, a hátvédek sosem átallják fellökni a kapu előtt várakozó lesipuskást.

Igaz, a javuló tendencia ellenére az NHL 2000 azért továbbra is inkább egy arcade játéknak tekinthető, semmint egy élethű szimulációnak. Az élethűségért epedezők nyilván zokon veszik, hogy az immáron butább kapusok akár hússzor is ugyanazzal a trükkel átrázhatók, és hogy a hátvédek könnyen kicsalogathatóak a pozíciójukból. Tény, hogy ha kidolgoztunk bizonyos metódusokat, utána ugyanazt alkalmazva könnyen nyerhetünk bármilyen csapat ellen. Ez pedig sokat ront a megcélzott élethűségen. Egyazon csapat ellen ezt még el lehetne nézni, de hogy mindegyik csapat ellen működjön a dolog, azt már nem annyira. Így némileg értelmét veszti a csapatok összeállítása, a menedzserkedés, és egyáltalán: hogy eredeti csapatok választhatók. Végül is függetlenül attól, ki ellen játszunk, mindenki a gyors letámadás taktikáját követi.

Amúgy – amint az az iménti mondatból is sejthető – a játék tartalmazza a hagyományos opciókat: így a játékosvásárlást, tetszőleges ligák összeállítását, stb. A főmenü kilenc játékmódot tartalmaz. A Beginner Game-mel leegyszerűsített szabályokkal és irányítással a kezdők próbálkozhatnak. Az Exhibition-nel egy-egy barátságos mérkőzés játszható tetszőleges résztvevőkkel. Aztán jönnek a komolyabb kihívások, úgymint egy teljes szezon, a rájátszás és a bajnokság – utóbbinál nem csak NHL, hanem más (nemzeti) csapatok is beválaszthatók a "nagykalapba". Mindenképpen értékelendő, hogy a hoki-játékokkal még csak most ismerkedőknek külön rendszeresítettek egy tanító módot is, ahol a korcsolyázás alapjaitól lehet elkezdeni a leckéket. Van továbbá egy shootout mód, ahol a büntetőké a főszerep, végül nem hiányoznak a multiplayer játékok sem: az Interneten keresztül mindenki megfelelő ellenfelet kereshet magának, illetve egyedi ligákba lehet feliratkozni.

Röviden ennyit lehet elmondani az NHL 2000-ről. Az említett AI-hiányosságokat figyelembe véve (no meg a Garbage után kissé visszaeső zenei nívót mérlegelve) annyi megállapítható, hogy van esély arra, hogy az NHL sorozat jövőre egy még jobb epizóddal fog bővülni. Addig azonban a hoki megszállottak az NHL 2000-rel kell beérniük. Mármint azért "kell", mert egyelőre még "ő" a bajnok.

V.Z.

NHL 2000

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: EA
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: Modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Már megint több, de még mindig van merre fejlődni

végítélet

88%

SU-27 FLA
Vérszomjas

Valószínűleg az öregedés egyik jele, amikor már kevésbé vagyunk fogékonyak a forradalmi újításokra, és szívesebben részesítjük előnyben a jól megszokott, hagyományos dolgokat. Be kell vallanom (megjelentek első ősz hajszálaim), nem szeretem a lopakodó technikából adódó új sárkányszerkezeteket. Számomra "a szép" repülőgép: a FW-190-es, a Mustang, a MiG-15-ös, -21-es, a Mirage-ok úgy általában, az F-5-ös, -14-es, -15-ös, (bár kezdetben nehezen barátkoztam meg vele) -16-os, F/A-18-as, a MiG-29-es, és a szépségskála csúcsán, mint egy királynő, a Szu-27-es áll. Sokak szerint az aerodinamika csúcsát képviseli letisztult, gyönyörűen ívelt vonalaival, mesterien eltalált arányaival. Külön öröm, amikor a szépség olyan tulajdonságok birtokába juttatja viselőjét, amelyet megcsodálhat ország-világ. (A fanyalgóknak: sajnos láttam eddig valamennyi katasztrófáját – már amelyiknél jelen volt a kamera –, és tudok azokról is, ahol nem, de életem egyik nagy élménye, ahogy Pozsonyban egy elfelejtett futómű nyitás után hasra szálltak vele! A rossznyelvek szerint, amikor egy gyakorlaton "beült" az F-15-ös mögé, nem is jött onnan ki, csak a leszállás előtti "oszolj!" parancs után... Azt is tudom, hogy vannak "oroszos" hibái, az elektronikája, fegyverzete olyan-amilyen, de most nem akarjuk feleségül venni a lányt, csak az alakját dicsérjük.)


Ilyesmi történik, ha nagyon megneheztelek az alant levőkre

Szóval nagyon tetszik a pipi, már-már annyira, hogy nem is tudok róla elfogultság nélkül szólni. Mégis (vagy éppen ezért) az USAF tesztjének megírása után nem akaródzott vele kalandba keverednem. Az USAF olyan magasra állította a mércét (bár a kihalt reptereit még ma sem értem), hogy azon jó darabig nehéz lesz felülkerekedni.

Azért csak el kell kezdenem valahol az élveboncolást. Egyébként meg nem is jött rosszul ebben az újévi szürkeségben egy Krím-félszigeti kirucanás, bár a tengerben még ott sem volt kedvem lubickolni.

Kezdjük rögtön az introval, ami először egy kicsit a szokásos, majd egyre furcsább, később hajmeresztő skandallum! Mi a nyavalya történik itt?! A feje tetejére állt a világ? Rosszul látok? Csak úgy potyognak fentről az F/A-18-asok – mindent levernek az égről a fránya Flankerok! Eddig mintha fordított lett volna a szereposztás... Mivel itt a Flanker lesz a főszereplő, csodát lát a világ.

A játék főmenüjéről, annyit tudok mondani, hogy kissé – hogyan is fogalmazzak így a 2000. év elején, hogy nyomdaképes maradjak? – puritán. Persze azért megvan benne minden szokásos pont. A szigorú és akcióra vágyó tesztelő persze azonnal az Instant Combatben kezd, amelyben légi-harc, "bombázó", "radar gyilkos" és hajó elleni küldetések között válogathatunk. Ha akarjuk, végteleníthetjük a lőszer- és üzemanyag mennyiségét, automatizálhatjuk a célpont befogást, realisztikusra állíthatjuk a radar módot (ennyi idő után sem tudnám elmondani mitől lett realisztikusabb – talán mert kevesebbet mutat így?) választhatunk mely nemzet tagjaként, milyen túlélőképességgel, ki(k) ellen akarunk hadakozni.

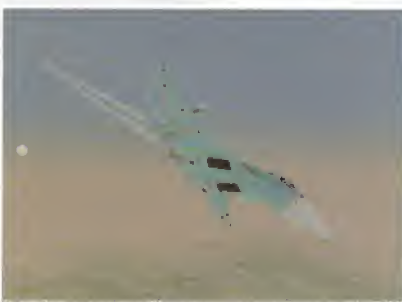
Újoncok oktatásért a Tréning menüponthoz fordulhatnak, bár itt nem a megszokott "menj és tanulj a magad kárán, legfeljebb nem esik semmi bajod" küldetések találhatók. Teljes passzivitásra ítéltetünk, csak figyelnünk kell. Ott vagyunk a gépen, vagy esetleg külső nézetből gyönyörködhetünk önmagunkban, miközben egy hang (az oktató) magyarázza a feladat lényegét, a tennivalókat. Jó-jó, de nem hiszem, hogy ez alapján fogja bárki is kitanulni a Szu-27 pilótaiskolát. Lehet, hogy látványos, érdekes és újszerű – mégis a program talán legnagyobb melléfogása. (Mivel töredék része a játéknak, nem oszt, nem szoroz.) Megnézhetünk benne egy szabad (kötelmek nélküli) repülést, felszállást, leszállást, a legalapvetőbb műrepülő figurákat, az átesés és dugóhúzóba esés folyamatát, ellátogatunk egy repülőgép-hordozó fedélzetére, és végül bepillantást nyerhetünk a különböző harci feladatok végrehajtásába.


Egy roppant mókás kép a játék honlapjáról (hogy csinálhatták?)

A Missions menüben találhatók a szokásos küldetések, ami hasonlít az Instant combat feladataihoz, csak a választékot kibővítették, megszínesítették. Légi harc, földön telepített célpontok, radarok, hajók elleni támadások sorozata. Ahelyett, hogy bármelyiket is kiemelném, majd a későbbiekben bővebben írok még a program erényeiről. Általában azt tapasztaltam, hogy az odavezető út feszültségeit is a nyakunkba ültetik, előfordul, hogy akár tíz percig is rághatjuk a körmünket, mielőtt észrevesszük, hogy már farba is durrantottak.

Campaign: amennyi időm volt a karrierem ápolgatására, abból úgy tűnt, az egyik legösszetettebb feladatsort fogja generálni annak, aki elég időt szán majd rá. Ezzel azt is jelezni kívánom, hogy ez a program a keményvonalas szimulátor megszállottaknak íródott. Nem lehet bepattanni a pilóta fülkébe, és "gyerünk, essünk nekik" felkiáltással az ellenségre rontani. Már csak azért sem, mert az orosz specialitásokat először meg kell szokni: minden "manuálisabb" ennek a gépnek a fedélzetén. Nem egy F-22-es számítógép-operátorának, hanem olykor-olykor egy makrancos repülőgép vezetőjének, harcoló katonának éreztem magam a program használata során. Ez nem jelenti azt, hogy nem tud egyenrangú ellenfele lenni az amerikai gépeknek, csak jobban macerálja a pilótát, keményebbre veszi a


Tomi macskának ma nem terem sok babér


Kézifékes forduló

vizsgafeladatot. Órákig szórakoztam azoknak a "reptechnikai hibáknak" az előidézésével, melyek a valóságban, pilóták százait vitték át a másvilágra, és amit olyan nehéz megérteni, amikor egy-egy katasztrófa elemzésekor az újságban olvasunk. A három dimenziós térben csúszkál, zuhan, kitör alattunk a repülőgép (ebben a tekintetben – pedig az is csúszkált – veri még az USAF-ot is). A szárnyvégeken bekapcsolt "füstölők" remekül megmutatják, hogy a fellépő különböző erők, merre tolják, taszítják alattunk ezt a szépséges madarat. Nagyon érdekes a kormányszervek működése, amit feltételezhetően nagyon is tudatosan építettek bele ebbe a szimulátorba. Kezdetben "tök irányíthatatlannak" éreztem, és ez is egyik oka volt ellenállásomnak a programmal szemben. Szép lassan aztán kiderültek a turpisságok. Az alattomos, lapos dugóhúzóktól még most is kiver hideg, de a makrancos pörgéseket egyre sűrűbben tudom kivédeni tudatosan. Előfordulhat, hogy emelkedés közben balra csűrésnél, a gép éppen ellenkező irányba, jobbra kezd el kipördülni! A fedélzeti számítógép "oroszos tökéletlensége" okozza talán (?), hogy az összetett kormányszervek nem egészen úgy működnek, ahogyan a nyugati gépeken már megszoktuk (vagy azoknál nem lett ennyire reális az ábrázolás?). A fenti problémára visszatérve: csűrés előtt a vízszintes vezérsíkon (magassági kormányon) nyomni kell egy picit előre, és azonnal tudni fogja a dolgát! Külső nézetben nézegettem, hogyan tudom "összeakasztani" a flaperonokat. Mindenkinek ajánlom, tanulságos mulatság, és magyarázatot fog adni néhány – előtte érthetetlennek tűnő – "bakkecske" megugrásra! Komolyabb manőverező légi harcok közben kellett rájönnöm, hogy ez a gép bizony "két kezes", vagyis nem elég a kurzormozgatókkal tolni-húzni-csűrni, hanem kemény belépésekkel a lábkormány használatát, sőt, a gázkar lökdösését is elvárja tőlünk.

Na, akkor térjünk is rá a kritikai érvekre. Az USAF után (szándékom ellenére) fenntartásokkal, fokozott kritikus megközelítéssel fogtam hozzá az ismerkedéshez. Nem volt annyira szép a táj, műanyagszerűbbek a repülőgépek külső nézeti képei, és a csuda tudja, mibe nem kötöttem még bele magamban. Aztán egyszer csak (a sokadik repült óra után) elkezdtek fogyatkozni a negatív vélemények, és egyre több "azt a mindenit!" jött elő. Gyors a program, átjönnek a különböző csúszások, egy idő után már a fenekünkkel is érezzük azokat. Úgy általában a repülőgép-vezetés realisztikája lett remekül kihegyezve, amitől a Flanker 2.0 másabb lett, jobban elüt a többitől. A futómű kibocsátás fázisai, a kinyíló takaró lemezek, a futómű "kiforgása", az orrfutó ajtajának festése, a rajta lévő hidraulikahenger, a reflektorok – csupa tökéletesség! Hangulata van a programnak, a levegőben érezhető a "nyüzsi", a sok dongótól "zümmög a rét". Nem egyszer hallottam a fejem felett, vagy kicsit távolabb gyakorlatozó vadászgép hajtóművének jellegzetes dübörgését, "felbömböléseit". Amikor külső nézetben edzettem a madarat, teljesen meglepett, mennyire eltalálták a hozzá tartozó hanghatásokat is! Egyáltalán nem halottak a reptérek (mint az USAF-ban), rengeteg a tereptárgy, a kuriózumnak számító, de a kelleténél talán több An-2-es "Ancsa" is. Egy eldugott telephelyen még egy sárga Ikarus csuklós-buszt is sikerült felfedeznem! Erről egy kicsit bővebben: az egyik külső nézetben van egy óriási zoom, és ráadásul nem csak nagyít, hanem akárcsak egy helikopterrel, akár a teljes Krím-félsziget beutazható. Fantasztikus szabadságot adtak ezzel a kezünkbe a programozók. Képzeljük el, hogy kitárják nekünk, mondjuk Taszár kapult, és oda kukkanthatunk be, ahová csak akarunk. Fel-alá bóklászni szabadon egy orosz katonai repülőtéren – azért ismerjük el, még mindig nem piskóta dolog! Így sikerült felfedeznem, hogy miután leszállt egy Szu-27-es, és felhajtott szárnyakkal, valamint vízszintes vezérsíkokkal begurult a hangár elé, felnyitotta a kabintetőt, majd azonnal megjelent egy sárga színű létra is az oldalán. Majdnem több időt töltöttem a nézelődéssel, mint a repüléssel. A "szárnyvég füstölők", azaz az áramlásleváláskor jelentkező párajelenség mellé – új elemként – belépett ebbe a programba a kondenzcsík, ami csak bizonyos magasságon, hőmérsékleten, páratartalom mellett jelenik meg. Apróság, de igen kellemes, komfortérzetet növelő meglepetés. Szintén a "nagy kirándulások" egyikén fedeztem fel, hogy napszaktól függően vannak párás völgyecskék, ahonnan a nap magasabbra emelkedése után felszáll a köd. Városok felett repülve tűnt fel, hogy van olyan ház, amelyiknek szinte világít a homlokzata a rásütő nap fényétől, a mellette lévőé pedig nem, mert felhőárnyékban volt éppen. Na, ezektől jöttek elő sorban azok a bizonyos "azt a mindenit"-ek! A programban nemcsak a Szu-27, hanem olykor a Szu-35 fülkéjében is találhatjuk magunkat. Ellentmond a fenti, millió apróságra is odafigyelő gondos munkának, hogy erről csak külső nézetben értesültem, egyébként nem vettem észre különbséget. És itt ki is fogytam a negatív tapasztalatokból... Hogyan is jelöltem ki a leglényegesebb tulajdonságokat a múlt havi számban az USAF-nál? Gyorsaság: kifogástalan; nyüzsgés: remek; életszerű helyzetek: vannak; sokféleség: is akad, de nincs repülhető típusválaszték; szépség: az USAF szebb, de ez sem csúnya. Ergo: a Flanker 2.0 = "frank(ó)er". Az eddigi befutók közötti sorrend nálam a következő: 1. USAF, 2. IAF, 3. Flanker 2.0, 4. Falcon4. Szerintem igen előkelő társaságba került az SSI új szimulátora.

Széchenyi János

KER 2.0
U-nyogok


A Szuhoj-tervezőirodánál valaki kedvelheti az origamit


Azé' elég jól festenek a különböző módon torzuló árnyékok


Hajnali Ikarus-járat Szimferopol repterén. Ha pedig Ivánék pilótái nem hajlandók két jegyet lyukasztani, akkor kutyagolhatnak a laktanyáig

Flanker 2.0

FEJLESZTŐ: Flying Legends
KIADÓ: SSI/Mindscape
WEBSITE: www.flanker2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: soros, modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ha nem is a legszebb, de az egyik legizgalmasabb modern repülőgép szimulátor

végítélet

91%

Vidámparkosítási hónap

theme PARK WORLD

A vidámpark kétségtelenül egy vidám hely. Hol máshol fizetnénk jókedvűen azért, hogy felüljünk egy pörgő-forgó berendezésre, ami még a lelket is kirázza belőlünk, ráadásul esetleg valaki a nyakunkba is rókázik. Tuti üzlet. Kevés helyen akasztanak le annyit a "semmiért", mint a vidámparkban. Ám tegyük hozzá, hogy az a "semmi" azért nem is olyan kevés. Mert ha nem áll munka a sok vidámság mögött, azt azonnal észrevenni. Rossz példáért nem is kell messzire mennünk: elég, ha csak kilátogatunk a Városligetbe. Igaz, az utóbbi időkben tapasztalható némi fejlődés, de azért a gondos tervgazdálkodás máig látható nyomokat hagyott az intézményen. Elhanyagolt gyalogutak, ósdi berendezések, ideiglenesen, illetve végleg bezárt játékok: mintha húsz évig megállt volna az idő. Amikor legutóbb arra jártam, kedvemre nosztalgiázhattam, hiszen például a játékterembe besétálva ugyanazzal a Scramble-lel játszhattam, mint anno, amikor még alig értem fel a kezelőpulthoz. Annak idején egy "hozzáértő" szakember az illetékes minisztériumban eldöntötte: ennyi meg annyi pénzből kell gazdálkodni, és ekkora belépti díj engedhető meg. Ha úgy vesszük, ez igazságos is volt. Elvégre erkölcstelen dolog a gyerekektől kicsalni az összekuporgatott zsebpénzüket, és figyelembe kell venni a dolgozó nép fizetőképességét. Igen ám, csakhogy aztán jöttek a hollandusok. A Vidámpark pangott, a külföldi "űrhajós kiképző masinák" előtt meg tömött sorok kígyóztak, csakhogy kifizessék a többszáz forintos jegyeket. Mily meglepő: a dolgozó nép az olcsó gagyi helyett a drágább minőséget választotta...

Utólag csak sajnálhatjuk, hogy az illetékes kartársnak nem volt alkalma leülni a Theme Park Worlddel játszani. Mert ha a marxista gyorstalpaló helyett inkább ezzel a játékkal próbált volna meg némi gazdasági ismeretekre szert tenni, nyilván hatékonyabb döntéseket hozott volna.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A Theme Park Worldben a saját vidámparkunk igazgatója lehetünk, s ami a ráadás: élvezhetjük is, azaz ki is próbálhatjuk a munkánk gyümölcsét. Tulajdonképpen ez utóbbi a legérdekesebb változás a játék immáron ötéves elődjéhez képest (és a konkurenciához képest is): az egész vidámparkot 3D-s grafikával jeleníti meg a gép, ami által lehetőségünk van arra, hogy sétálgassunk a "birodalmunkban", s felüljünk a ringlispílekre, dodzsemekre. Hullámvasutat tervezhetünk a saját szájízünk szerint, majd rögtön tesztelhetjük is, mennyire bírja a gyomrunk. No persze az igazgatót megszemélyesítve az elsődleges dolgunk nem az ingyen menetek kihasználása, hanem a park működtetése. Tehát hogy rátérjünk a lényegre: kapunk mondjuk 50.000 dollárt, és abból kell a vállalkozást felfuttatnunk. Többféle típusú parkot is létesíthetünk. A parkjaink megnyitásához bizonyos aranykulcsok szükségesek – kezdetben csupán egy ilyen kulccsal rendelkezünk. Aki őslényparkot akar, az a Lost Kingdommal kezdi. Aki a horror műfajt kedveli, az a Halloween Worldöt választja. Mondanám továbbá, hogy aki a természetbe vagy az űrbe vágyik az a Wonder Landet vagy a Space Zone-t válassza, de mégse mondom, merthogy az már nem olyan egyszerű: utóbbi kettőhöz ugyanis több aranykulcs is kell. Szám szerint három és öt.

A kiválasztott helyszínen először is az aranyjegyek gyűjtése a cél, ennek pedig az a módja, ha sok-sok látogatót csalogatunk be a parkba, illetve egyre több látványossággal kápráztatjuk el a közönséget. Három jegy után kapunk egy aranykulcsot.

Igaz, a fentiek csak a szimulációs módra vonatkoznak. Akiknek viszont még nem volt szerencséjük a korábbi részhez, azoknak mindenképpen a játék Instant Action üzemmódja ajánlott. Az "azonnali akcióval" ugyanis már alapban egy félkész parkot kapunk, néhány attrakcióval, üzlettel, és egy szerény úthálózattal. Ebben a módban a szabályok is egyszerűbbek. Nincsenek banki kölcsönök, a "tudósok" automatikusan találják fel az új dolgokat, és egy-egy találmányt nem lehet továbbfejleszteni. A park rögtön meg is van nyitva, tehát a bejáratra csak akkor kell kattintanunk, ha a jegyárat kívánjuk növelni.

A TANÁCSADÓ

A képernyő jobb alsó sarkánál egy életre kelt telkiáltójel bújik elő időnként: ez mondja el, mit hogyan kell csinálni, illetve a későbbiek során ez figyelmeztet minket a vészhelyzetekre, plusz hasznos tanácsokat is ad. Mellesleg igen jópofa karakter: a megjelenésével mindig az adott téma szakértőjeként szólal meg, azaz hol Einstein-fizimiskával láthatjuk, hol meg egy adóellenőr-maskarában, s még a hangjával is parodizál – mint mondjuk, amikor David Attenborough orgánumán szólal meg. Vicces egyébként az is, amikor nem vagyunk rá kíváncsiak: ha félbeszakítjuk, megköszörüli a torkát.

A tanulóidőnk elején először is a bal oldali irányítópanellel kell megismerkednünk, amit egy mobiltelefon szimbolizál. Minden egyes gombja egy ikonnak felel meg, a kihúzható antennára pedig az aktuális hírek lesznek "felfűzve". A hírekre ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de konkrétabban itt tanulmányozhatjuk őket. Ha messzelátó ikon is van az adott hír mellett, akkor azzal egyből meg is nézhetjük, hol történt valami galiba.

ÉPÍTKEZÉS

Ha csak simán a játéktérre bökünk, azzal ösvényeket hozhatunk létre – amúgy minden építkezéssel és személyzettel kapcsolatos dolgot a kezelőpanel pénztárgép ikonjával intézhetünk. Amennyiben valamilyen épületet hozunk létre (és nem valami díszletet), akkor annak be- és kijáratára is ügyelnünk kell. (Ezzel kapcsolatban elmondanám, hogy sem a játék során, sem a kézikönyvben nincs megemlítve, hogyan lehet az épületeket elforgatni. Szóval a válasz: a csibecsőrökkel.) Különösen fontos, hogy a sorban álláshoz szükséges korlátok hozzá legyenek láncolva az egyik úthoz, ugyanis ezek nélkül nem is indul be az adott eszköz. Mellesleg kicsit érdekes, hogy bejáratot muszáj építeni, viszont kijáratot nem. Kicsit amolyan magyar mentalitásra vall ez: a lényeg, hogy fizessen a kliens, aztán amikor távozik, az már senkit sem érdekel... Egyszer véletlenül elfelejtettem kijáratot építeni, s mire észbe kaptam, egy kb. százfős tömeg gyűlt össze két négyzetméternyi helyen.

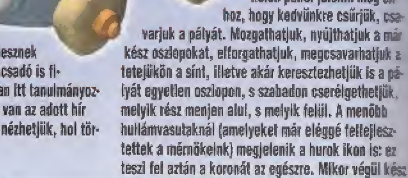
Az építhető dolgok négy kategóriába vannak sorolva: fő attrakciók, nyerő- és szerencsejátékok, boltok, és végül vegyes kiegészítők. A gokart-szerű játékoknál, illetve a hullámvasutaknál a pályákat is mi tervezhetjük meg. Minthogy elég nagy mozgásteret kapunk, ez különös élvezetet jelent. Az autópályákat például átvezethetjük a gyalogutak felett, s automatikusan hidak fognak keletkezni. A vaspályák építése még rugalmasabb: a támpilléreket elég szabadosan rakosgathatjuk le, plusz egy külön panel jelenik meg ahhoz, hogy kedvünkre csűrjük, csavarjuk a pályát. Mozgathatjuk, nyújthatjuk a már kész oszlopokat, elforgathatjuk, megcsavarhatjuk a tetejükön a sínt, illetve akár keresztezhetjük is a pályát egyetlen oszlopon, s szabadon cserélgethetjük, melyik rész menjen alul, s melyik felül. A menőbb hullámvasutaknál (amelyeket már eléggé tellejlesztettek a mérnökeink) megjelenik a hurok ikon is: ez teszi fel aztán a koronát az egészre. Mikor végül kész





A hullámvasút utasai roppantul örülnek majd az alant épülő WC-nek





Egy hullámvasúton végrehajtott Immelmann-kanyar madártávlatból...



…at már megint be kellett zárni – itt az ideje kirúgni Kastély Ricsit!

…rá lehet kattintani a "kipróbálás" ikonra...
…es mulatságoknál megadhatjuk, milyen sebes-
…, és milyen kapacitással menjen a gép, vagy
…hány körös legyen egy-egy menet. Mindezek az
… teljes élettartamára vannak befolyással,
…g arra, hogy milyen sűrűn szorul majd
…tartásra. A teljesen leamortizálódott
…et már csak elbontani lehet. Jut
…be: a fő attrakciók között minden
…n van egynéhány misztikus pro-
…, amiért nem pénzzel, hanem meg-
…zott számú jeggyel kell fizetni – az
…egyek tehát extrák vásárlására is
…lhatók.
…rencsejátékok között többek között já-
…met találhatunk, de ide tartozik még



…a is. Ezeknél beállíthatjuk a nyerési esélyt, a
…nagyságát, illetve a menetek árát. Mondanom
…elt: mindezekkel a játékok népszerű(tlen)ségét
…hetjük. Néha megéri veszteségesen üzemeltetni
…gy helyet, mert aztán a boldog nyertesek annál
…bb vidámsággal költik el az összes pénzüket a
…ező játékoknál vagy üzletekben.
…oltok" meghatározásba sok minden beletarto-
… vendéglátó helyiségeken túl ebbe a "kalapba"
…öve például a jelmezbolt és a lufiárus is. A bol-
…l szintén meghatározhatjuk az árat, s a minősé-
…. Árulhatunk például kissé elsózott sült krump-
…inek hatására a vendégek óhatatlanul be fognak
…egy italbódéhoz is. Az árak kialakításánál nagy
…pet játszik, hogy milyen az adott környéken a
…lat. Ha sok izgalmas dolog van a környéken, a
…anyozódott gyerekek számolatlanul szórják a
…iket – szóval így alakíthatunk ki egy egészséges
…ínálatot, amivel mind a vevő, mind az eladó (de

…s ugyanaz a hurok testközelből

főként az utóbbi) jól jár.

Az építkezések utolsó csoportjával kiegészítő egységeket hozhatunk létre, melyek jelentőségét nem szabad lebecsülnünk. WC-k nélkül ugyebár hamar szedik a sátorfájukat a látogatók. A pihenőhelyiség nélkül meg a személyzet fog sztrájkba. De még a díszítő elemek sem hanyagolhatóak el, hiszen egy kísérteties fa vagy egy huhogó hangszóró a hangulatot fokozzák. Ja és az új területek vásárlásának a lehetőségét is itt találjuk – arra az esetre, ha már nem férnénk el a kerítéseken belül.

A SZEMÉLYZET

A pénztárgépnél, azaz a "kiadás oldalon" kell keresni a személyzet bérköltségét is – a panelon az oldalsó ikonnal válthatunk át a jelentkezők listájára. Megjegyzem: a drágább munkaerő jobban megéri az árát. A következő munkakörökre van szükségünk: takarítókra, szerelőkre, mutatványosokra, biztonsági őrökre, és mérnökökre. A hatékonyabb munka érdekében valamennyi dolgozónknak egy-egy körzetet határozhatunk meg: így például a takarítók nem fognak egymás hegyén-hátán tornyosulni. Ha ezt nem tesszük meg, – a takarítóknál maradva – az utak szeméttel lesznek teli, egy-egy WC-t pedig ideiglenesen teljesen le kell majd zárni, amit persze elég nehezen viselnek azok, akiknek sürgős dolguk lenne. Ha már munkába állítottunk valakit, egyszerűen rábökve tudhatunk meg róla információkat. (Mennyire tapasztalt, mennyire fáradt, mit csinál éppen.)



Megvan a harmadik kulcs is, hamarosan megnyílhat Csodaföldje is

AZ EGYÉB IKONOK

Hogy mire van a közönségnek igénye, és hogy mennyire elégedettek a szolgáltatásaink színvonalával, azt – az elődhöz hasonlóan – továbbra is a kis "gondolatbuborékok" mutatják. A hangulati változásokra ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de a buborékokban látható ikonok egészen pontosan "elmondják", hol szomjasak az emberek, vagy hogy hol elégedetlenek valamivel. A parkra vonatkozó általános adatokat és grafikonokat az "Info" ikonnal hívhatjuk le: ott globálisan tekinthetjük át a tevékenységünk eredményességét.

Néha előfordul, hogy megszorulunk anyagilag. A park szinten tartásával időnként nem jutunk egyről a kettőre, s folyamatosan csak a kiadásaink térülnek meg. Nos ebben az esetben nem árt felvenni némi kölcsönt, mert hát leginkább egy új látványosság lendíthet jelentősen a forgalmon. A banki kölcsönöket a pénz-ikonnál találjuk. Többfajta lejáratú és kamatozású hitel közül válogathatunk. Ha nagyon bejön az üzlet, arra is mód van, hogy még a kölcsön lejárta előtt visszafizessük az összeget. Ha viszont nagyon nem jön be, és folyamatosan fizetésképtelenek vagyunk, hat hónap után csődeljárás indul ellenünk.

A siker titka persze az, hogy folyamatosan újdonságokkal kápráztassuk el a közönséget. Ha már vettünk fel mérnököket, a "villanyizzó" ikonnal juthatunk el a szellemi tőkénk csoportosításához. Új attrakciókat találhatunk ki, a már meglévőket fejleszthetjük, új boltokat, új szerencsejátékokat és új díszítő elemeket kísérletezhetünk ki. Ezeken belül meghatározhatjuk, hogy milyen intenzíven dolgozzanak a tudósok, és hogy a felsoroltak közül melyik témát részesítsék előnyben.

Időnként a Tanácsadó olyanokat "nyög be", mint hogy a park egyes részein rendetlenkednek a látogatók, vagy hogy nincs takarítva valamelyik út. Amikor ilyesmit hallunk, érdemes rákattintani a térkép-ikonra, amivel munkakörönként megnézhetjük, hol nincs "lefedve" a terület, vagy hogy hol mekkora vidámság uralkodik. Így láthatjuk tehát, hova kell mondjuk egy biztonsági őr vagy egy takarító.

A fényképezőgép-ikon az utolsó: ezzel levelezőlapokat készíthetünk az Internetre, a kamerával pedig – ahogy már utaltam rá – teljesen körbejárhatjuk a parkot, s felülhetünk a dolgokra. (Szerencsére a hosszú sorokon átvághatunk.)



A képből ugyan ez nehezen derül ki, de ez egy hatalmas banán, amelyet egy gorilla lenget ide-oda (milyen jó lenne, ha meg is hámozná!)

ÉRTÉKELÉS

Bátran kijelenthetem, hogy a Theme Park World az eddig megjelent vidámpark-szimulációk közül a legjobban adja vissza a vurstli hangulatát. Természetesen főként a 3D-s grafikának tulajdonítható mindez, de talán az sem mellékes, hogy miközben lézengünk a tömegben, gyerekzsivaj keveredik a különböző játékok zajaival – szóval látni és hallani is, hogy a Bullfrog alaposan megdolgozott a sikerért.

Rendkívül előnyös, hogy többféle park építhető, s ami talán még jobb: mások parkjait is kipróbálhatjuk, vagy a sajátunkat is közszemlére tehetjük a világhálón – mert ha még nem mondtam volna, a "pályaválasztásnál" az Internetre is felnézhetünk.

Pozitívan értékelhető továbbá az is, hogy a játék magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg. Bár az igazat megvallva, ha nem értjük a játékban elhangzó tanácsokat, elég nehéz mindenre odafigyelni – szóval az angol nyelv ismerete mondhatni alapkövetelmény.

A végére hagytam a gépkövetelmény boncolgatását – csak mert nem akarom senki kedvét elvenni a játéktól. Tény: amikor már minden négyzetmétert beépítettünk, s a park megtelik látogatókkal, igencsak lelassul a program, s ezért a legnagyobb felbontást (három közül választhatunk) valószínűleg csak kevesen engedhetik meg maguknak. Mondjuk a játékhoz javasolt konfiguráció közel sem elégséges hozzá. Úgy látszik, néha még a vidámságból is megárt a sok.

V.Z.

Theme Park World

FEJLESZTŐ: Bullfrog
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.themeparkworld.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Remek kis virtuális vidámpark, amit megépíteni és kipróbálni egyaránt jó móka

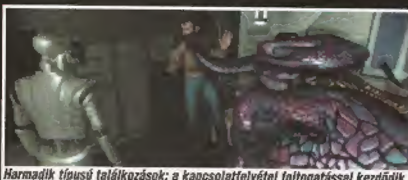
végítélet

91%

Most, hogy a harmadik évezredbe léptünk (a naptár-értelmezéssel most nem kívánok foglalkozni), már csak párat kell aludnunk, és az emberiség hamarosan a világűr meghódításába fog. Legalábbis több tucat scif-fi író szerint így lesz. Egy ilyen író álmodta meg a Team 17 új játékának a történetét is, amihez hirtelenjében még egy novellát is kanyarintott. A Phoenix egy űrháborús játék, mely valamikor az új évezred derekán játszódik. Az alaphelyzet tehát a szokásos: a Földre ráunt emberiség továbbterjeszkedett, s miközben új bolygókat hódított meg, más intelligens lényekre bukkant. Sőt nem is egy, hanem – majdnem egyszerre – két idegen civilizációval találkozott: a Namoul fajjal, valamint a Maigr'ma és az Ogre faj közös birodalmával, az ún. Szövetséggel. Új technológiák, új életformák: csupa érdekes dolog, amiből persze egy remek űrhajós akciójátékot lehet összehozni.

Tűzmadarak, tűzszekerek, t...

phoeni...


Harmadik típusú találkozások: a kapcsolatfelvétel fojtogatással kezdődik

A PROLÓGUS

A Phoenix atmoszférája a komolyabb hangvételű fantasztikus filmekéhez hasonlítható, nagyjából amolyan Star Trekes feelinget lehet érezni rajta. (Bár a készítők holmi film noir-nak szánták.) Nincsenek benne szuperhősök: hétköznapi emberek a szereplők, hétköznapi motivációkkal. Az már más kérdés, hogy ezek az egyszerű hősök egy szövevényes ügybe keverednek. A játékos egy Beck nevű rendőrtisztet alakít, aki egy egyszerű járőrből lesz hirtelen egy piszkos ügy felgöngyölítője. A játék egy elég bizarr képsorral jelentkezik be: koporsó úszik a világűrben, s körülötte rózsák lebegnek. Hogy mi is ez valójában, azt csak néhány küldetés végigjátszása után tudjuk meg – valahogy úgy néz ki, mintha a bevezető missziókkal egy prológust tekintenénk meg.

Ahogy azt már az ilyen típusú játékoknál megszokhattuk, az első küldetések még rutinfeladatok, csak hogy be tudjuk gyakorolni az irányítást. Először egy vidám talajkutatónak kell segítségére lennünk, aki részegen lebeg a világűrben, messzire elszakadva a hajójától. Itt sajátíthatjuk el a vonóhorog használatát, amivel elvontathatjuk az ipsét. A második feladatunknál szintén szükségünk van erre az eszközre, mert akkor meg egy ámokfutó űrhajó-tolvajt kell megfékeznünk anélkül, hogy komoly kárt okoznánk benne – no meg az ellopott járműben. Kicsit furcsa egyébként ez a vonóhorog egy űrhajós játékban. Legalábbis szerintem elég idétlen, hogy a modern fegyverek korában még mindig hasznosnak bizonyul a "lasszó". Utóbbi küldetéssel egy másik fontos dolgot is megtanulhatunk: hogy a fegyvereinket bénító módban is használhatjuk. Ha bénító módban vagyunk, a becélzott hajónak meg lesz jelölve a hajtóműve.


Az űrcowboy meglasszózta a rettenetes lila csigát, most pedig következik "megszelídítés" vidám aktusa bénítólézerekkel


Igen pofátlan a játék: az ellenfelek rendszeresen visszalőnek

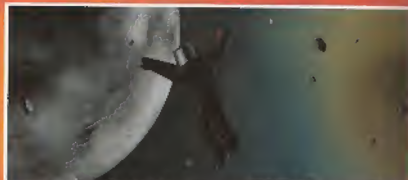
Azután jön a kulcsfontosságú esemény: társunk hajója elromlik, minket pedig mintha direkt csalnának el mellőle. Mialatt egy kisebb kalózhajóval hadakozunk, legjobb barátunkat elintézik "valakik". Innentől tehát már világos, kinek a koporsóját láthattuk a játék elején. A soron következő videóban megismerkedhetünk az özveggyel, akiről korábban csak az éterben lefolytatott beszélgetésekből hallhattunk. Az özvegy a rendőrfőnök lánya, és úgy tűnik, nagyon jó barátja hősünknek, akire viszont – a társa gyanús halála miatt – most ferdén néznek a kollégái.

Amint az a bevezető eseményekből is sejthető, a program nem szűkölködik fordulatokban. Lesz benne cselszövés, öt féle idegen faj, amik persze nem mindig barátságos szándékkal viseltetnek hősünk iránt. Bár ezeket az összetevőket mintha már mind láttuk volna különböző filmekben, de ebben a formában, a játék küldetéseit összekötő sztoriként elég jól beválnak. A szereplők egyébként renderelt képsorokon elevenednek meg, mely "filmek" minősége ugyan messze nem a legjobb a műfajában, viszont az biztos, hogy elég szépen meg vannak rendezve.

SZIMULÁTOR AVAGY SHOOT'EM UP

Most, hogy a körítést így kiveséztük, ideje rátérni "mennyire is ízletes a fő fogás". Grafikailag átlagosnak mondható a program: nem csúnya, csak semmi kihívó látványosság. A világűrben ugyebár sok dolgot nem kell mozgatnia a programnak, úgyhogy a hardveres gyorsítással szép simán repkedő hajók miatt nem hiszem, hogy külön gratulálni kéne az alkotóknak. Viszont a zenék tetszettek: a katonás dallamok hallatán hirtelen úgy érezhetjük, hogy akár tíz ellenséges hajót is egymagunk le tudunk gyűrni – persze aztán hamar rájöhetünk, hogy nem így van.

Az irányítást legjobb szándékkal is csak középszerűnek lehet nevezni. Az ember általában hajlamos a koppintásokat negatívumként degradálni, ám ebben az esetben nem sajnáltam volna, ha az X-Wing vs. Tie Fighter óta szinte szabvánnyá vált metódusokat használni tudtam volna. A gombkiosztás kissé korlátolt, hiszen már eleve joystickra van konfigurálva minden. Igaz, ezen egy saját gombkiosztással segíthetünk, de azon már nem, hogy számos (egyéb játékokban jól bevált) funkció hiányzik az űrhajónk képzeletbeli műszerfaláról. Nincs például automata sebességszabályozás, amivel felvehetjük az üldözött gép sebességét. A cél befogásánál meg nem szűkíthetjük le a kört, hogy mit is akarunk befogni: csak az előttünk levő célpontra, vagy a soron következő célra állhatunk rá. Pedig néha hasznos lett volna, ha mondjuk a szövetséges hajókra is ráállhattam volna: mint amikor nem tudtam hirtelen, merre is keressem a megvédendő teherhajót. Jó, hogy ott van a radar a tájékozódáshoz, de azért akkor is hiányzott ez a dolog.


A talajkutatók néha dupla súlytalanságban lebegnek: egyrészt az űr, másrészt pedig az alkoholszármazékok miatt

Hiányzott továbbá az erőforrások csoportosításának a lehetősége is – teszem azt: a fegyverek rovására egy megerősített pajzs aktiválása.

A fegyverekhez amúgy nem kell energia, merthogy minden fegyver kifogyhatatlan. Igen, jól értettétek: minden fegyver örök, a lézerek, a rakéták, a bombák és az aknák egyaránt. Ráadásul a hajóra felszerelt fegyverekkel egyszerre is lehet tüzelni, minek következtében elég jelentős pusztító erőt képviselünk – a játék tehát inkább hasonlít egy shoot'em upra, mint egy űr szimulációra. Alul mutatja egy kijelző, mely fegyverek vannak éppen bekapcsolva, s azok mindegyikét a Tab billentyű egyszerre hozza működésbe. (Ezek után csak azt nem értettem, hogy akkor mi szükség van a joy tűzgombjaira?)

zegyebek

X

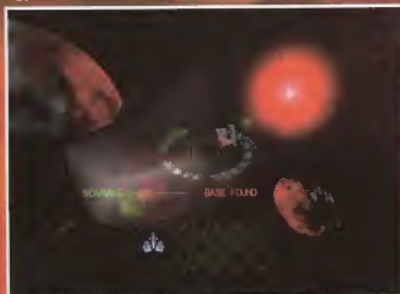
A JÁTÉKMENET

A kezelésnél említett hiányosságokat leszámítva amúgy a játék irányítása könnyen elsajátítható. A szokásos radarok és a fegyverek kijelzői képezik a HUD-ot, amin nyilván mindenki kiigazodik.

Ha nem akarunk mindjárt a kalandozásba fogni, a főmenüből választhatunk egyéni csatározásokat is. A Skirmish móddal csupán az volt a gondom, hogy mindössze három scenario található ott. Elkezdtem őket megcsinálgatni, hátha bead a gép újakat, de nem úgy történt.

A fegyvereinket némelyik küldetés előtt magunk válogathatjuk össze (egy meghatározott kollekcióból), s hajóból is van többfajta: a választási lehetőség a főmenüben található. A menüben ezeken kívül már csak a grafikai és egyéb opciókat, meg a játékos-választást találhatjuk, amiből leszűrhetjük a konzekvenciát: nincs állástöltés és mentés. A program automatikusan ment minden küldetés végén, s az aktuális állást mindig "bejegyzi" a nevünk mellé.

A küldetéseink legtöbbször egyszerű csapásmérő, őrző-védő feladatokból állnak, azaz jóformán csak a tűzgombot kell egy gyufaszállal kitámasztani, de azért például nem árt odafigyelni, milyen dumákat nyomatnak a társaink az éterben. Megeshet, hogy túlerővel kerülünk szembe, de üzennek, hogy jön az erősítés: olyankor jobb a többiekre bízni a munkát – mert a kollégák szerencsére nem csak kozmikus porfogónak vannak a helyszíneken. Arra is ügyelnünk kell, nehogy olyasvalakit lőjünk ki, akit mondjuk csak el kell kapni. A CB-s szövegelések amúgy a kaland feelinget is erősítik, hiszen például elég jópofa, amikor az ellopott hajó tulajdonosa rikácsol az éterben, attól tartva, hogy kárt teszünk a gépében.



A csempészbázis alaposan ki van csempézve csempészekkel

EGY ERŐS KÖZEPES

Az ellenség intelligenciájával látszólag nincs gond: ahogy kell, csapatban támadnak, s ha elénk kerülnek megpróbálnak kitérni előlünk, illetve kellő távolságban megfordulva becélozni minket. Hanem elkerülő manőverekkel nemigen fárasztják magukat. Ez addig még érthető volt számomra, amíg csak nekem jöttek, viszont az enyhén szólva szánalmas látványt nyújtott, amikor az egyik ellenséges hajó gumilabda módjára pattogott az anyahajóm oldalán, mert az AI nemigen akarta észrevenni, hogy arra nem lehet tovább menni. Az sem tetszett a viselkedésükben, hogy egynémelyik hajó iszonyú messzire menekül. Nem túl szórakoztató, amikor percekig csupán azért repülünk, hogy utolérjünk egy elkóborolt "vadat". Ezen még az sem segít, hogy a hajónak van turbó módja. A turbó ugyanis nagyon hamar lemerül, s ezért sűrűn kell várni a töltődésre.


Anya csak egy van. Anyahajó is. Épp ezért két rakétával próbálom elhessegetni a támadóját


Derék társaink segítségével háromszoros túlerőt sikerült kialakítani

Azt hiszem, azok fognak jól szórakozni a programmal, akik szeretik a sci-fi történeteket, de nem túl igényesek a szimulációs résszel szemben. Mert a történet komoly, viszont maga a játék nem. Egy komoly játékban például nagyon kellett volna egy műszerfal, vagy egy külső nézet. Így egyáltalán nem érzékelni a méreteket. Nem tudjuk, hogy átférünk-e mondjuk két lebegő láda között, nem tudjuk, mi az a távolság, amitől már nekiütközünk az anyahajóknak, stb. Ráadásul ha ütközünk, az elég béna jelenséggel jár: egyszerűen csak lepattanunk, s még csak egy apró nesz sem kíséri ezt az eseményt. Mindez eléggé ellentmond annak, hogy a készítők newtoni fizikán alapuló rendszernek nevezték a művüket.

Szóval a játék mondjuk a Frespace 2-nek legfeljebb csak a kisöccse lehet, de aki nem maximalista, az azért élvezni fogja. Több, mint tíz fajta űrhajó, kb. 30 órányi játékidő: mindezek nem hangzanak rosszul. Az egész pedig egy szórakoztató sztoriba ágyazva, amit ráadásul valamennyire mi alakíthatunk. Néha ugyanis különböző utakon haladhatunk. Amikor például nem sikerül "bepoloskáznunk" egy csempészhajót és az meglóg előlünk, utána külön tortúra a kalózok búvóhelyének felkutatása. A játék befejezéséből is állítólag négy fajta van, tehát többször is lehet próbálkozni a végigjátszással.

V.Z.

Phoenix

FEJLESZTŐ: Team 17
KIADÓ: MicroProse/Hasbro
WEBSITE: www.team17.com/phoenix
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P-II 266, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-III 450, 128MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Nem egy korszakalkotó űrhajós játék, de azért jó darabig el lehet lenni vele

végítélet

80%

Nem tudom megállni, hogy össze ne hasonlítsam, de egyes cégek úgy adják ki az autós játékaikat, mint ahogy a futószalagról gördülnek le a kommersz autók. Takarosak, jól néznek ki, minden bennük van, ami feltétlenül szükséges, az alapvető kényelmet biztosítják, de semmi olyant nem tartalmaznak, ami a luxus kategóriába tartozik – csak a minimális szolgáltatásokat nyújtják.

A Ford Racing is egy ilyen játék. Az Empire megkapta a jogokat a Fordtól, amiből a fejlesztőgárda összehozott egy pipec kis programot, amit felületesen megnézve még egész jónak is tűnik. Benne vannak az elvárható üzemmódok, a 3D-kártyánkat szépen kihasználva gyönyörű versenypályákat generál a gép, a legnépszerűbb Fordok volánját csűrhetjük a kanyarokban – szóval látszólag minden nagyon ok. A kirakatban valóban jól néz ki a Ford Racing, de sajnos amint hazavisszük és kipróbáljuk, nyomban fény derül az apróbb hiányosságokra és hibákra, és elátkozzuk magunkat, amiért csupán a szép grafika alapján választottunk játékot.



FelFORDulás

A JÁTSZHATÓSÁG – MÁR HA LEHET ILYENRŐL BESZÉLNI

Nem tudom, kiknek készítették a Ford Racinget, vagy hogy le volt-e tesztelve, mert hát azt bizton állíthatom: tökéletesen élvezhetetlen. Először is: a kocsi alig reagál az iránybillentyűk lenyomására. Mintha a Marsról küldenénk a jeleket a CPU felé, olyan késve hajlandó végre valami irányváltoztatást felmutatni. S hogy még kiszámíthatatlanabb legyen az egész, mindehhez jönnek a pocsékul modellezett útfelületek. Bitumenen kanyarodva egy ideig szuper erősen tapad a gumi, aztán hirtelen megcsusszan, majd ugyanolyan hirtelen ismét megtapad. Felettébb szórakoztató... Annak, hogy pontosan belekalkuláljuk ezeket a csusszanásokat egy-egy kanyarba, nagyjából 1:10 az esélye, azaz minden tizedik kanyarban vagy a palánknak csapódunk, vagy a fűre sodródunk, legrosszabb esetben pedig keresztbeállunk és felborulunk.

Ha fűre hajtunk, onnantól fogva a kocsi tökéletesen irányíthatatlan – mintha jégen csúsznánk. A jeges hasonlat azért is találó, mert érdekes módon a gyep ugyanolyan sima, mint az útfelület, s még a szegélykövek sem dobják meg az autót.

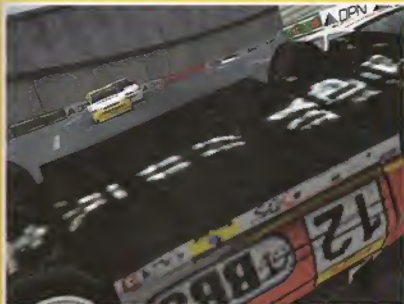

A kép az alcímben olvasható esemény első felvonását szemlélteti...

Az autók dinamikája szintén kriminális. Gyűlölöm azt a hülye megoldást, amikor a kocsi "rábagad" a palánkra. Azt pedig még jobban, amikor az ütközések csak egyoldalúan vannak káros hatással a felekre – s természetesen mindig szerény személyünk az, aki a rövidebbet húzza. Nekünk elég csupán egy koccanás, s máris keresztbefordulunk az úton, míg a többieket akárhogy tolhatjuk, furakodhatunk: azonnal korrigálnak a helyes irányba.

A másik tényező, ami a játszhatatlanságot legalább annyira elősegíti: az ellenfeleink profizmusa. Bizony nem sok esélyt kapunk a győzelemre. Nem gondolom magamról, hogy nagyon menő játékos vagyok, de – több mint egy évtizedes számítógépes múltamat figyelembe véve – azt hiszem, nem bennem kell keresnem a hibát, ha egyórai próbálkozás után még egy harmadik helyezést sem sikerült elérnem – a legalapvetőbb futamon. Annyira, de annyira tudnak a riválisaink, hogy ha esetleg sikerül is egy ideig vezetnünk, mindig retteghetünk, mikor rohan belénk hátulról a második helyezett, aminek az eredménye rendszerint az, hogy elsőből hirtelen utolsó leszünk. A készítők által intelligensnek nevezett számítógépes versenyzők nem nagyon fárasztják magukat, hogy kikerüljenek minket. Ha pedig csak egy kicsit is lelöknek a pályáról, máris azt láthatjuk, hogy amíg mi a zöldben "füvet gyomlálunk", addig a mezőny szépen elhúzza a csíkot. Ezek után azt talán mon-



Kicsi a rakás... – és már megint én vagyok legalul!


... ez pedig már a drámai végkifejlet

danom sem kell: ha netán fejre állunk, akár fölösleges is megvárni, hogy a program visszafordítson minket – nincs az az isten, hogy utolérjük az elsőt. Az időmegtakarítás végett inkább azonnal az állástöltés javasolt (legalább állást tölteni lehet). Azért hangsúlyozom, hogy "legalább", mert amúgy a játék nem sok opcióval kápráztat el minket.


A kép-a-képben megoldás már egy videójátékban sem képtelenség

A KÍNÁLAT

Két játéktípus választható: a gyors menet és a karrier mód. A gyors menetnél alapban négy Ford közül választhatunk, s három pályát gyakorolhatunk be. A karrierista módnál ezzel szemben csupán egy kocsi választható eleinte: a Ford KA, s azzal három futamon kell eredményesnek lennünk – utána kapjuk meg a többi kocsit. Bár nem tudom, lesz-e valaki olyan tehetséges, hogy behozza az összes autót, azért felsorolnám a típusokat: a KA-n kívül van tehát Fiesta, Escort, Puma, Focus, Mondeo, Mustang, Cougar, Taurus, egy GT90-es Ford, valamint két "testesebb" modell: az F150-es és az Explorer. A karrieristamódban folyamatosan több bajnokság közül válogathatunk, melyeket három kategóriába lehet sorolni: osztályon belüli bajnokság, bajnokság a még letiltott autókkal, és végül nyitott bajnokság. Közülük a második típust akár lehetetlen küldetésnek is nevezhetnénk, hiszen a letiltott típusok természetszerűleg mindig jobbak, mint a már meglévők.

Igaz, a "jobbak" meghatározás talán nem egészen helytálló, mert amikor a különböző kocsikat kipróbáljuk, azt vehetjük észre, hogy a menettulajdonságukat tekintve alig különböznek egymástól: a jobb kocsik egyszerűen csak gyorsabbak. Szembetűnő különbséget legfeljebb akkor fogunk észlelni, ha mondjuk egy Explorer után egy Ka-ba "gyömöszöljük be" magunkat.

EGY KEVÉS PRO, ÉS EGY CSOMÓ KONTRA

A Ford Racing szépen, simán fut az átlagos konfigurációkon még 1024*768-as felbontásban is, s azt nem tagadom, hogy a grafika igazán lenyűgöző. Gyönyörűen fénylenek a reklámokkal felcicomázott autók, a csillogó üvegen pedig klasszul belátni az utastérbe. A több választható nézet egyikéből még azt is meg lehet figyelni, hogy sofőr ide-oda pillantgat – éppen csak a kormányon merev a keze. (Most jut eszembe: talán ő az, aki miatt irányíthatatlan a verda...) Rendkívül tetszetős a játék visszajátszási lehetősége, ahol a készre vágott közvetítésen kívül egy csomó szabadon választható kameranézet segítségével valamennyi autó nyomon követhető. Külön említésre méltó a játékokban eddig nemigen alkalmazott kép-a-képben megoldás, azaz miközben mondjuk a saját karambolunkat nézzük, a képernyő sarkában láthatjuk, merre jár az élboly.


Száz liba egy sor, receficebumm...


"Kiváló" ötlet volt tőlem Ford Kával indulni egy vegyes futamban...


Az Escort házibajnokságon meglehetősen kiegyenlítettek az erőviszonyok

A pályák érdekes módon nagyon életszerűnek hatnak, pedig a tereptárgyak száma és minősége nem túl kiemelkedő. Valószínűleg a szép textúrázásnak köszönhető a hatás, merthogy frankó természetes színeket használtak. Ha állóképen nézzük a játékot (mint itt, az újság hasábjain) szinte fotó minőségűnek tűnik a látvány.

A grafikán túl azonban sajnos nem lehet mással méltatni a programot. Nem csak hogy játszhatatlan, de még kevés is. Nincs multiplayer mód. Nincsenek tuningolható autók, minek eredményeként sehogy sem tudjuk szabályozni a menettulajdonságot. Mellesleg röhej, hogy még az irányítás érzékenységén sem állíthatunk. Folytatva a sort: nincsenek törhető autók, ami szintén nagy pofon az élethűségnek. Agyba-főbe bukfencezünk az aszfalton, s még csak egy karcolás sem látszik a fényezésen. Az átélhetőséget a hangszóróink által kiadott zörej sem segíti túlságosan. Szánt szándékkal nem használtam a "motorhang" kifejezést, mert az a nevetséges kis búgás legfeljebb egy lendkerekes autó hangjának válna be. Ráadásul ugyanaz a búgás van a Kahoz is, mint mondjuk az Escorthoz. A prezentáció szintén szerény színvonalat képvisel. Bemutatkozó képsor nélkül, egy egyszerű töltő-képernyő után rögtön a játék főmenüje ugrik be, ami pedig amúgy is elég puritán. Az említett töltő-képernyő ráadásul az egyetlen a játék során. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a töltés kijelzője fogalmam sincs, mit mutat, mert minden esetben három-négyszer megy rajta végig a csík.) A kezelőfelület kiforratlanságát mutatja az is, hogy a visszajátszásoknál még egy videopanelra sem tellett. Ez főleg azért zavaró, mert a felvétel tekergetéséhez és a kamerák váltásához egy nagyon hülye gombkiosztást találtak ki – teljesen logikátlanul társították őket a funkcióbillentyűkhöz.


Ritka esemény: nemcsak én fogom lecsókolni a palánkot

A Ford Racing az a játék, amire felettébb igaz az elcsépelt közhely: nem mind arany, ami fénylik. Lehet egy játéknak akármilyen szép grafikája, egy fabatkát sem ér, ha a vele való szórakozás csakis idegeskedést, és nem örömet szül.

V.Z.

Ford Racing

FEJLESZTŐ: Elite
KIADÓ: Empire
WEBSITE: www.empiresport.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Csupán látványos, de cseppet sem élvezetes autóverseny

végítélet

63%

PLANESCAPE TORMENT

BALDUR`S GATE A MENNYBE MEGY

Ha emlékezetem nem csal, a Baldur's Gate kiegészítő lemezéről szóló irományomat valami ilyesmivel zártam: "nem rossz, de az igazi folytatás várat magára". E célzás természetesen a Tormentre vonatkozott, melyből némi ízelítőt már a Baldur's Gate korongján is kaphattunk. Jómagam már e "hú'bmeg" kategóriába tartozó animációgyűjtemény láttán beleszerettem a Tormentbe, noha a románc beteljesedésére majd másfél évet kellett várnom. Mindegy, végül csak megérkezett a drága – s nem is kellett benne csalódnom. Először is sietve leszögezem: a Torment semmilyen szempontból sem tekinthető a Baldur's Gate folytatásának. Maga az engine és grafikai megvalósítás ugyan egy "pöttyet" ismerős, ám a karakter-konverzióra éhesen várakozó Sarevok-ölőket sajna el kell kedvetlenítenem. Ez egy más játék. Teljesen. Igaz ugyan, hogy a Planescape univerzum, mely a játék alapjául szolgál, tán az AD&D legszínesebb világa, de a Torment hihetetlenül változatos története s legfőképp hangulata valósággal letaglózott. Cinikus kis lelkem már nem is igen hitte, hogy egy TSR logóval díszített dobozkában ennyi ötletet lapulhat.


Az addig rendben van, hogy minden kezdet nehéz, de ez a nekromantákkal fűszerezett boncterem már tényleg Ombudsmanért kiált

A PLANESCAPE-UNIVERZUM

A "mi is az AD&D?" téma boncolgatását most nagy ívben elkerülném, tömören és röviden: egy nagy sikerű és ősöreg szerepjáték, melyhez számos világ született. Természetesen a Planescape is e díszes társaságba tartozik, noha az "univerzum" szó ez esetben találóbb. A Planescape nem egyetlen kontinensről vagy bolygóról szól, hanem a Külső Síkokról, melyek MINDEN világgal kapcsolatban állnak. Itt szövögetik terveiket az Istenek, itt vívják véget nem érő háborújukat a démonfejedelmek, s itt élnek a világmindenség leghatalmasabb hősei. S itt található Sigil is, a város, ahol a Mindenség útjai összefutnak. Számtalan kultúra, faj, vallás keresztútja e város, aminek titokzatos Úrnőjét még a legősibb Istenek sem merik háborgatni. Elég monumentálisan hangzik, nemde?

Eleinte kissé szkeptikusan viszonyultam e háttérhez, épp a már emlegetett összetettsége és nagysága miatt. A Baldurs Gate ugyan kellemes kis hentesfantasy volt, ám azt nem igazán néztem ki a Black Isle tervezőiből, hogy ezzel a világgal is boldogulnak. Jelentem alássan: boldogultak. Méghozzá nem is akárhogy, a Torment hangulatát és történetét tekintve messze a legjobb RPG, ami mostanság megjelent. Ami leginkább megragadott a játékban, az Sigil utcáinak és labirintusainak nyomasztó, klausztrofóbiás hangulata. A grafikusok ezúttal sokkal jobb munkát végeztek, mint a Baldur's Gate-nél – a felbontás ugyan nem nőtt, ám maga a terep sokkal színesebb és változatosabb. A Baldur's vadonja ugyan gigászi méretű volt, ám szembeszökő, hogy a grafikusok előre elkészített elemeket variáltak. A Torment ezzel szemben szinte megszédíti a játékost a tereptárgyak és hátterek kavalkádjával. S ehhez a borongós díszlethez tökéletesen illeszkedik a történet és zene is, úgyhogy bármilyen hihetetlenül is hangozzon: az összhatást tekintve a program magasan veri elődjét.




Koponyaoszlop, démon, repülő koponya – jobb, ha ez a screenshot nem kerül az ifjúságvédők karmai közé

NEVÜNK SENKI

Nem kétséges, hogy a Black Isle-os fiúk igen csúnya jelzős szerkezeteket fabrikálhattak, mikor először megpillantották a Revenantot. A két játéknak – stílusában legalább is – nincs túl sok köze egymáshoz, ám maga az alapötlet finoman szólva is hasonló. Hősünk ugyanis meglehetősen szokatlan állapotban vág neki kalandjainak: névtelenül, emlékek nélkül és szörnyű hegektől borítva tér magához egy sötét hodály mélyén, ahol is élőhalott rabszolgaként kívánták alkalmazni gáláns munkaadói. A furcsaságok persze nem itt, hanem magánál a karakteralkotásnál kezdődnek: a szerepjátékok íratlan törvényeitől eltérően ugyanis sem karakterünk nemét, sem faját, sem pedig kasztját nem határozhatjuk meg. Szétoszthatunk ugyan néhány pontot tulajdonságaink között, ám ezzel véget is érnek lehetőségeink. Mielőtt bárki felhördülne, gyorsan hozzáteszem: egyelőre. A történet folyásától függően ugyanis karakterünk folyamatosan változik. Mágikus tetoválásokkal növelhetjük tulajdonságainkat, új kasztokba léphetünk be, cselekedeteinkkel megválaszthatjuk jellemünket, varázslatokat tanulhatunk, emlékeinket visszaszerezve pedig új és új képességek, ismeretek birtokába jutunk. Mi több, a Külső Síkok hatalmi vetélkedésébe is beszállhatunk, ha csatlakozunk egy frakcióhoz. A frakcióba való belépés – kis hazánk bohókás politikai hagyományaival ellentétben – komoly felelősséggel jár, s a történet folyását nem egy ízben teljesen új mederbe tereli. Lehetőségekben tehát nincs hiány, kalandozásaink során egy teljesen egyedi és kedvünkre való személyiséget rakhatunk össze, a variációs lehetőségek száma pedig a végtelen felé közelít. Szomorúan


Kalandozások Junoszty-földön, avagy a szárnyas képcsövek szörnyű támadása

tapasztaltam viszont, hogy a Baldur's tán legidegesítőbb szokása, a szintlépésekkor véletlenszerűen kidobott HP megmaradt. De minek?!? Asztali szerepjátéknál még csak elviseltem a dolgot, bár kissé orosz-rulett szaga volt, de itt... Tán mondanom se kell, hogy a "load game" nevezetű bűvige sokszori használatával ki-ki összehozhatja a kedvére való dobást, csak épp idegesítő a sok töltögetés. A becsületes játékosok pedig úgy 5-6. szint tájékán fognak szembesülni azzal, hogy némely ellenfél megtervezésekor a játék alkotói is számoltak e módszerrel...

Kellemes meglepetés viszont, hogy a már emlegetett szintlépésekkor egyik tulajdonságunkat növelhetjük, akár 18 fölé is. Az AD&D ismerőinek arcán már bizonyára meg is jelent a mohó vigyor – méghozzá teljes joggal (tápolás rulez!). Új elem még, hogy karakterünk, sajátos előéletéből kifolyólag, folyamatosan regenerálódik. Ja, és halhatatlan. Szó szerint. Ez annyit tesz, hogy a vesztes hirigek után hősünk a már jól ismert oltáron tér magához, felszerelései és társai körében. E megoldás már magában is érdekes bukét ad a játéknak, s a túl gyakori mentegetések is feleslegessé válnak. Aki nagyon sokat ügyeskedik, persze ki tudja végezni magát – élve eltemetés, isteni mágia vagy tűzhalál ellen még e "korlátozott halhatatlanság" sem véd.


Bérszámfejtés helyett létszámfejtés, öreg barátunk épp a holtak könyvét böngészi


Morte, a dévaj koponya épp a [illegible]..., szóval örömlányokat fűz. Hiába, nehéz szakma ez...


1 HP-s, csupasz főhős vs. csatabárdos megacsontik – sajna fix kettes

JÁTÉKMENET ÉS MÁS [illegible]

Maga az irányítás nem sokat változott a Baldurs óta, bár a menük felépítése és kinézete igazodott a Planescape enyhén kaotikus hangulatához. Maradjunk annyiban, hogy szódával elmegy... Mivel maguk a figurák nagyobbak, az átlátható játéktér pedig kisebb lett, a készítők csak a legszükségesebb ikonokat és opciókat hagyták meg, a többit a jobb gombbal lehívható menüből csalogathatjuk elő. Elvileg nem rossz megoldás, bár harc közben igen körülményes és idegesítő – gyengébb idegzetű kalandorok inkább a billentyűzet-kiosztás figyelmes tanulmányozásával próbálják megkerülni a pöttöm ikonok tengerét. A másik – szintén a játéktér méretéből adódó – probléma, hogy a távolsági fegyverek illetve területre ható varázslatok jelentős része használhatatlan. Mire egyetlen nyílvesszőt előhalászhatnánk, deli íjászunk már réges-rég közelharcban áll valami ocsmánysággal, a saját varázslataiktól lángra robbanó/fulladozó mágusok látványa pedig a legjámborabb játékosokban is sötét indulatokat kelt. Következésképp a közelharcra építő karakterek a legéletképesebbek, s az őket támogató varázslatok a leghasználhatóbbak.

Történelmi újítás, hogy a tapasztalatszerzés legfőbb és legcélravezetőbb módja nem a karmos/agyaras rémségek felaprítása, hanem – kéretik nem nevetni – a küldetések teljesítése és az információk gyűjtögetése. Ez ugyan valamennyire a Baldur's esetében is igaz volt, ám itt sokkal markánsabban jelentkezik a szándék. Szóval beszélgetni kell! Mégpedig mindenkivel. Épp ezért ki-ki készítsen némi hidegélelmet és kávét a billentyűzet mellé, mivel Planescape világának lakói egy cseppet szószátyárak. Jómagam órákon át csak kóvályogtam a különféle tulajdonneveket, eseményeket és vicces anekdotákat szajkózó karakterek tengerében – e szempontból a játék nem kevés hasonlóságot mutat a Fallouttal. Ez persze nem válik a játék kárára, sőt! A játékmenet épp a számtalan szereplő, mellékes küldetés miatt nem nevezhető lineárisnak. A Torment azon kevés játék közé tartozik, melynek akár két-háromszor is érdemes nekiugrani.

EJ, BE SZÉP IS VAGY...

Tulajdonképp a program értékelése ígérkezik a legunalmasabbnak, mivel a Torment az a játék, amiről szinte csak jót lehet írni. A grafika ugyebár fantasztikus – ezt a screenshotok láttán fölösleges is lenne bizonygatnom. A 640*480-as felbontás mondjuk 17 colos monitortól felfelé kissé zavaró, ám a grafika részletessége és változatossága bőséges kárpótlást nyújt a fanyalgóknak. Különösen potásak a varázslatokat kísérő animációk, ezek még a harcedzett Baldur's-veteránok szemébe is könnyeket fognak csalni. A zenét nem méltatom külön – elég legyen annyi, hogy majd két órán át kutattam a neten az mp3 változatok után. Persze nem találtam ilyesmit, csak remélni tudom, hogy előbb-utóbb csak felrakja egy jótét lélek. A sztori pedig úgy tökéletes, ahogy van. Lehet, hogy a manapság egyre divatosabbá váló dark/gothic/hard (nem kívánt rész törlendő) stílus ihlette meg az írókat, mindenesetre fantasztikus munkát végeztek. Ha mindenféleképp kritizálnom kéne valamit, akkor leginkább a meglehetősen idejétmúlt engine-re károghatnék, mivel az időnként hajmeresztő dolgokat művel. Igaz ugyan, hogy – elvileg – a gyengébb gépek is elboldogulnak a Tormenttel, de időnként még a legbrutálisabb konfiguráción is megdermed a játék. Néha pedig rejtélyes okok miatt végleg elkezd szaggatni a játék, ilyenkor legfeljebb az újraindítás segít. Hogy a directX vagy pedig a Win98 különös szokásai zavarnak be, nem tudom, de egy patch igencsak elkélne. Mindegy, fanyalgás ezennel beszüntetve: a Torment az efféle zavaró bugok és a helyenként körülményes irányítás ellenére is elfoglalta a PC-s szerepjátékok trónját. Majd meglátjuk, hogy a Diablo2 mire megy vele... (Mellesleg a jeles Gamespot nevű online-magazin olvasói az Év Szerepjátékának választották.)

tj

Planescape Torment

FEJLESZTŐ: Black Isle
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Lám-lám, a jelek szerint nem csak a poligonoké a világ

végítélet

95%

THE OPERATIONAL ART OF WA

MODERN B

SZUEZTŐL A S

Kétségtelen, hogy 1998-ban a körökre osztott háborús játékok között a Norm Koger nevével fémjelzett The Operational Art of War volt az egyeduralkodó. Gyakorlatilag minden egyes online és offline játékújság az Év játékának választotta a maga kategóriájában. Pedig sok újdonságot nem hozott még a '94-es Panzer Generalhoz képest sem – igazából az egyszerű kezelőfelülethez csatlakozó lórúgásszerű gépi ellenfél, a precíz történeti kutatómunkából adódó méretarányos helyszínek, és persze a hatalmas mennyiségű csapattípusban rejlő kombinációs lehetőség tette annyira népszerűvé. A TOAW első részét jelölő dátum (1939-55) már sejtetett egy lehetséges folytatást, ami természetesen nem sokáig váratott magára. Ott folytatták, ahol abbahagyták: most 1956-99 közötti háborús események forgatagának kellős közepébe fogunk csöppenni.

A renderelt intro helyszíne a "fuldai rés" Németországban. Ez a földrajzi terminus a NATO stratégiai szakértőnek a mumusa volt a hidegháború éveiben: innen várták a Varsói Szerződés földi támadását a Nyugat ellen. Miután a fakoronák felett dühösen zümmögő Hind helikopterek és a földön cikázó tankok kidurrogtatták magukat, meg is kezdhetjük fényesnek ígérkező katonai karrierünket.

HÁBORÚS BÉKEÉVEK

Illetve karriert (akarom mondani: campaignt) azt nem kezdhetünk, merthogy olyan nincs a játékban. Ez valahol logikus is, lévén a különböző hadműveletek nem kapcsolhatók logikai sorrendbe. A campaign hiánya ugyan kegyetlenül hangzik egy ilyen játékban, de mindenkit megnyugtatok: a scenariok hossza néha más játékok karrierjével vetekszik, ugyanis nemritkán 2-300 csapatot kell akár 20-30 körön át kommandíroznunk – szóval a billentyűzet mellé ne csak a szokásos hideg élelmet, hanem a borotválkozó felszerelést is készítsétek oda. A hadműveletekből kilencet indíthatunk, amelyek meglehetősen érdekes csokrot alkotnak. Bár a címben jelzett időpont sem szűkölködött fegyveres konfliktusokban, csak három valós scenario van: a két vietnami légideszant hadművelet mellé az óramű pontossággal ismétlődő arab-izraeli háborúkból a '73-as jom kippuri szerepel. Nem tudom, a többi miért nem kapott helyet, az viszont biztos, hogy a vietnamiakkal szemben ez egy elég nagy gombóc lesz: az arab játékos például vagy 300 csapatot irányít minimum 36 körön át. A többi "mi lett volna, ha"-típusú küldetés: van egy hipotetikus kubai rakétaválság, amit az Egyesült Államok erőszakos úton próbál elintézni; a fentebb már emlegetett fuldai NATO-VSZ-nézeteltérésből rögtön három ('62, '76, '84 – természetesen új fegyverekkel és felállással), egy kínai-szovjet torzsalkodás '69-ből és egy újabb koreai csihi-puhi '99-ből. Elég meglepő, hogy az arab-izraeli konfliktusokon kívül kimaradt például többek között a Falkland-válság, az iraki-iráni háború, a szovjetek afganisztáni kalandja, az iraki-iráni háború és persze a jenkik kedvenc vesszőparipája, a Sivatagi Vihar. Ha valakit esetleg hiányérzet gyötörne, az megnyugodhat: most is kaptunk egy frankó kis editort, amivel mindenki kedvére való küldetést szerkeszthet magának, saját szájíze szerint agyonbonyolítva – és gondolom a Neten hamarosan meg is jelennek ezek.

Egyébként minden küldetéshez helyre kis regényt rittyentettek a politikai helyzetről, amelyeket melegen ajánlott tanulmányozni, mielőtt fejest ugranánk a harcokba. A stratégiai cél ismertetésén kívül akad ugyanis egy csomó megkötés, továbbá a harcok menete is új fejleményeket eredményezhet. Példának okáért a jom kippuri háborúban mindkét fél kormánya engedélyezheti a nukleáris vagy kémiai fegyverek bevetését, illetve ha valamelyik játékos túlságosan megközelíti az ellenfél kulcsfontosságú városait, az USA vagy a Szovjetunió beavatkozását eredményezheti, de olyan pálya is van, ahonnan bizonyos kör eltelte után egy csomó csapat ki lesz vonva.





A Vietkongnak errefelé igen rossz napja van



Nem nagy karrier nyugat-berlini helyőrségnek lenni



Há! A dicső magyar hordák bevették Bécset!

NE VÁLTOZTASS AZ EGYSZER MÁR BEVÁLT MÓDSZEREN!

Ez a konyhai terítőkre és izgalmas irodai munkahelyek falára kínálkozó megállapítást valószínűleg a TOAW szerzői is ismerik. Aki játszott az első résszel, az tökéletesen otthonosan fogja magát érezni, ugyanis az engine gyakorlatilag tök ugyanaz a második részben. Na jó, egy új fiót esetleg első pillantásra megrémíthetnek a rákos daganatként előburjánzó újabb és újabb pull down menük és a 28 kezelőikon, de azért nem kell rögtön elszaladni. A kezelőikonok nagy része egyes menüpontokat jelent, a menüket pedig maximum addig használjuk, amíg a megfelelő megjelenítési módszert, illetve játékopciókat beállítjuk magunknak. Ezen túl már csak az egeret kell a játéktérben kiadott parancsokra, a mini térképen helyváltoztatásra és a Harc! Ikonra kattintva használnunk. A menükben egyébként beállíthatunk 2D/3D kis/nagy megjelenítést, egy csomó grafikus információ kijelzését (városnevek, győzelmi pozíciók, hatszögek, utánpótlási bázisok és még ezernyi apróságot).

Mellesleg tök poén, hogy bármikor megcserélhetjük az irányított felet, illetve akár a géppel is lejátszathatjuk az ütközetet.

CSAPATOK ÚJABB HEGYEI

Csapatokból van egy "pár": a kézikönyv szép apró betűkkel vagy ötven oldalon keresztül sorolgatja a játékban fontosnak számító paramétereiket (természetesen vannak magyarok is a játékban) – szerintem van



vagy ezer. Lényeg, hogy a TOAW2-ben gyakorlatilag megtalálható az összes földi és légi fegyverrendszer, ami az utóbbi 45 évben a világ bármely pontján csak hadrendbe állítottak (meg néhány vízi is, bár tengeralattjárók nincsenek). Van itt minden a légideszant gyalogságtól kezdve a páncélosokig, a SCUD rakétáktól kezdve a repülőgép hordozókig. Mellesleg egy csomó olyan ország cuccai is szerepelnek, akik a scenariokban nem is vesznek részt (pl.: Svájc, Svédország, India, stb.). Itt nyilván a kiegészítőkre vagy a házi készítésű küldetésekre gondolhattak a derék szerzők: ha valaki esetleg a fentebb már említett Falkland-háborút akarja megszülni, megtalálja hozzá az argentin építőkockákat is.

Első látásra nem bonyolították túl az egységek paramétereit: az aktuális egység ablakában ugyanis a nevén kívül rendszerint négy paramétert látunk (harckészség, támadás hatótávval, védekezés és akciópont). Na persze, ha belenézünk a Unit Reportba, akkor az egség részletes fegyverzete és annak utánpótlási helyzete mellett látjuk, hogy van még nekik azért 20-30, amivel számol a program – de nekünk ez a négy igazán fontos. Az akciópontok határozzák meg, hogy a terep függvényében milyen távolságra mozoghat a csapat, illetve egy adott körön belül hányszor támadhat. A két műveletet természetesen kombinálhatjuk egymással. Sajátos, ámde igen üdvös módszer, hogy a támadások nem egyszerre zajlanak le: az egyes összecsapásokat egyenként is lejátszathatjuk, és az eredmény tudatában tervezhetjük meg további lépéseinket az adott körön belül. Az egységeknek megadhatunk egy viselkedésmódot is, hogy egy-egy összecsapásban mennyire legyenek tekintettel a veszteségeikre, továbbá mód van a nagyobb alakulatokat akár négy kisebb részre osztani, és persze újra egyesíteni is. Egyes csapatoknak vannak speciális tulajdonságai is: a légi szállításúak például szárnyra kaphatnak és azonnal a harcok sűrűjébe dobhatjuk őket, a vízi szállításúak hajókáznak, műszaki alakulatok lerombolhatnak/megjavíthatnak vasútvonalakat és hidakat, de esetenként akár tartalékot képezve ki is vonhatjuk őket a harcokból. Külön tészta a légierő. Ezeknek egy direkt cél meghatározása mellett adhatunk általános jellegű, az egész harctérre vonatkozó parancsokat is, például próbálják kivívni a légifölényt, támadják a mozgó ellenséges csapatokat, támogassák a harcoló földi csapatokat és ilyenek. Egyébként a kezelőfelület kellemes újítása, hogy a mozgást leszámítva a parancsaink a pozícióban tartózkodó összes alakulatra vonatkoznak (ha másképp nem rendelkezünk), azaz nem kell egy támadási parancsot hatszor-nyolcszor kiadnunk.


Hát izé. A 2D kicsinyített nézet nem egy grafikai orgazmus


Ja, úgy könnyű, hogy ha a jenkik ilyeneket rejtegetnek a hátországban

HA KOMPLIKÁLT, AKKOR MÁR JÓ!

A játék a kategória jól bevált menetére épít: vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket néhány győzelmi pontért el kell foglalnunk, továbbá plusz és mínusz győzelmi pontok járnak az ellenfélnek okozott illetve elszenvedett veszteségekért. A játék minden kör végén kiszámolja, hogy a két fél, hogy áll, és a győzelmi kondíciók függvényében a megadott körszám előtt is véget vethet az összecsapásnak, de akár hosszabbítás is lehetséges. Körön belül egy-egy összecsapás után mindig részletes értékelést kapunk a támadók és védők százalékos veszteségeiről. Ezek pótlása automatikusan történik (már amennyiben az adott fegyverzetből az utánpótlás lehetséges), amihez a "kommunikációs vonalak nyitva tartására" van szükség. Ez az elmés kifejezés azt takarja, hogy összefüggő vonalat kell fenntartanunk egy utánpótlási bázishoz. Saját területnek számít minden pozíció, amelyben saját egységünk tartózkodik, továbbá az egység típusának függvényében a körülötte levő mezők, ahol nem áll ellenséges csapat. Ezeket a program minden kör elején újra értékeli, így nagyobb előrenyomulásoknál kénytelenek vagyunk csapatokat hátrahagyni az utánpótlási vonalak biztosítására. Ehhez jól jön a több alakulatra bontás lehetősége, de a dolog megoldható például helikopterekkel is. Fentiek tudatában első számú taktikai célpontnak számítanak az utánpótlási bázisok pozíciói, már csak azért is, mert ezeken lépnek be a későbbi körökben bevetett csapatok – már ha tudnak. A program e sajátos jellegzetességének köszönhetően elég idegesítő, hogy megmaradt az első rész egyik hibája. Néhány esetben a már tönkrevert, nullára redukálódott erejű csapatok nem hajlandók szépen eltávozni végre a Valhallába, hanem az újabb támadásokra állandóan ellépkednek, és így egy már legyőzött ellenség is egy csomó erőt leköthet, ha az a hátországunkban van. Ilyenkor egyébként azt szoktam csinálni, hogy több részre osztom a csapataimat és mind a hat oldalról körülveszem, hogy ne legyen hova kilépnie).


Sokasodnak a felhők a kínai-orosz határon

NEM TÖBB, CSAK MÁS

Ezzel az egy mondattal mindent el is mondtam arról, hogy mire számíthattok az első rész után. Gyakorlatilag tök ugyanaz a játék, az újdonságot pedig egy külső tényező hordozza, tudniillik az, hogy a tárgyalt időszakban az előző részhez képest teljesen megváltozott a hadviselés jellege. Ez nem azt jelenti, hogy a TOAW2 nem lenne egy remek játék, de sokkal inkább tekinthető az első rész küldetéslemezének, mint egy klasszikus értelemben vett folytatásnak. Lévén ez a kedvenc játékstílusom, még napokig és hetekig el tudnék játszani vele. Azt azonban a Talonsoftnak is tudomásul kell majd lassan vennie, hogy ez egy igen szűk réteg által kultivált kategória. Ha újabb vevőket akarnak megnyerni maguknak, akkor lassan el kellene indulni azon a populárisabb útvonalon, amelyet a Panzer General 3D már kijelölt, mert erre a puritán látványra legközelebb már nem nagyon fognak bejönni a népek. Legfeljebb én.

CoVboy

The Operational Art of War II

FEJLESZTŐ: Talonsoft
KIADÓ: Take 2 Interactive
WEBSITE: www.talonsoft.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: 1 gép, PBEM, modem (2 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■□□□□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■□□□□□□□□□

Summa summarum

Még mindig nagyon jó játék, de ez inkább csak egy mission disk

végítélet

82%

Diplomacy

Zűrös külügyek

Éppen négy évtizede annak, hogy egy Allan B. Calhamer nevű úriember kitalált egy zseniális társasjátékot, amely a Diplomacy nevet kapta. A zsenialitása két dologban rejlett: egyrészt a témájában, másrészt meg hihetetlenül egyszerű szabályaiban, amely egy legalább olyan izgalmas és kombinációs lehetőségekben gazdag stratégiai játékot rejtett, mint mondjuk a sakk. A játéknak azóta számos baráti köre alakult, akik eleinte klubokban, később postai úton, majd e-mailben játszották a játékot – most pedig a Hasbro jóvoltából már számítógépen is nyomulhatnak kis kedvencükkel.

A játék a XIX-XX. század fordulójának Európájában játszódik, mikor is hét nagyhatalom versenyez a kontinens feletti dominanciáért. Mint a való életben, itt is az alapvető módszer a diplomácia, csak kudarc esetén következik annak a fegyverekkel történő folytatása. Az alaphelyzet roppant egyszerű: minden fél rendelkezik bizonyos kezdőtartományokkal (vagy inkább szektorokkal, lévén a tenger is "tartományokra" van osztva), amelyekből van egy speciális típus: azok, amelyekben egy ellátóközpont van. A játék elején (meg közben is) ezekért folyik a verseny, ugyanis a játékos annyi hadsereget/flottát tarthat fenn, ahány ellátó központtal rendelkezik. Ha újat foglal el, új csapatot építhet – ha elveszt egy ilyet, akkor meg bukott egyet. A csapatoknak csakis szomszédos tartományra vonatkozó parancsot lehet kiadni, egy szektorban pedig egy csapat lehet. Ezek a roppant bonyolult játékszabályok, már legalábbis nagy vonalakban. A játék körökre van osztva, egy-egy kör pedig három nagyobb logikai fázisból áll.

1. Tárgyalások: Ez maga a diplomáciai része a dolognak, amelyben a többi nagyhatalmat konferenciázni hívhatjuk (Ausztria-Magyarország pedig konferencjózsefezni). Kaphatunk mi is meghívásokat, de mi is összehozhatunk egy kerekasztalt azokkal a hatalmakkal, akik éppen nem a többi konferenciateremben sutyorognak zűrös ügyeikről. Ha minket hívnak tárgyalni, akkor rögtön kapunk is valamilyen indítványt (aztán azt vagy elfogadjuk vagy nem, esetleg diplomatikusan tartózkodunk a válaszadástól), de mi is előterjeszthetjük vágyainkat. Ez egy roppant egyszerű, egérre alapozott módszerrel történik. Kijelöljük az ügyfelet, a diplomáciai javaslatot, továbbá szükség esetén a szektort és a Send gombbal előtárjuk a dolgot. Kérhetjük például, hogy támadjon meg valakit (vagy éppen ne); ajánlhatunk/felbonthatunk szövetséget; kérhetjük, hogy egy szektort semleges zónának nyilvánítsunk (kérhetjük, hogy idegen csapatok támogassák a mieinket; vonuljon ki a kolléga egy adott szektorból – és így tovább. Indítványaink természetesen leendő lépéseink függvényei, azt meg persze a jó öreg Macchiavelli tanulmányozói is tudják, hogy egy politikus akkor is hazudik, ha az időt kérdezi. Ha már eleve lehetetlent kértünk (például Nagy Britanniának az első körben indítványozzuk, hogy támadja meg valamelyik török vagy olasz szektort), azt például rendszerint minden további nélkül elfogadják...

2. Parancsok: Egy csapatunknak alapvetően háromféle parancsot adhatunk. A Move-val mozgatjuk őket egy szomszédos tartományba, Supporttal támogatunk egy másik csapatot a parancsa végrehajtásában (meg kell adni, hogy kit, honnan és hová), a Holddal pedig védekezik derék gárdánk. Ha olyan tartományba mozgunk, amelyben egy másik hatalom csapata horgonyoz, akkor az nyilván támadás. Egy-az-egyben ez rendszerint Standoffot (döntetlent, vagyis semmi változást) eredményez, így tehát a támadást úgy érdemes végrehajtani, hogy a célponttal szomszédos szektorokba mozgatunk egy-két másik csapatunkat, akik majd "supportálják" a támadót. Ugyanígy a fenyegetett szektorokban levő deli vitézeink védelmi harcait is támogathatjuk a szomszédos csapatokkal. A megszerzett szektor a következő körben válik ténylegesen sajáttá, így ilyenkor érdemes védelembe menni benne.

3. Építkezés: Egy-egy kör egy tavaszi és egy őszi periódusra van osztva, az építkezés fázis csak az utóbbiban van. Az elveszett/megszerzett utánpótlási bázisok függvényében építhetünk új csapatot, vagy éppen muszáj feloszlatnunk egyet. Flottát értelemszerűen csak tengerparti bázison lehet építeni, mint ahogy a szabályokból az is nyilvánvaló, hogy új csapat csak a bázissal rendelkező üres szektorokban hozható létre.

A cél roppant egyszerű: el kell foglalni a győzelmi kondícióknál megadott számú szektort. A dolog egyszerűnek hangzik, de azért annyira nem az: a szektorok és a bennük levő bázisok elhelyezkedése miatt néha igencsak főni fog a fejünk, nemkülönben a hátunk biztosítása miatt.

A Diplomacy egy remek társasjáték, még ha a fentiekből egy "Ki nevet a végén?"-szintű játék is tárulhatott némelyek elé. Hát ez nem az – nagyon jól lehet kombinálgatni benne. A számítógépes adaptáció azonban nem kerül a játéktörténelem oly fényes lapjaira, mint mondjuk a hasonló cipőből induló Civilization. Jó, a számítógépes megvalósítás levesz pár olyan dolgot a vállunkról, amit a táblásban el kellett végezni; alternatív funkcióként beleépítették az azóta történt szabálymódosításokat; kapunk továbbá egy editort, amellyel kedvünkre állítgathatjuk a kiindulási pozíciókat és a győzelmi feltételeket. A táblás játék rajongói biztos jól el fognak tüntyögni vele PBEM vagy hálózati módszerekkel (a gép ellen kevésbé, mert nagyon bogyán játszik). Aki viszont most találkozik vele először, hát az bizony sikoltozni fog. A kezelés mondjuk tök egyszerű, de a látvány idézi a C-64-es Defender of the Crownt. (Páran közületek szerintem még nem is éltetek, amikor az megjelent.) A blue box-technikával felvett, három fázisban animáló "videó-diplomaták" meg a '94-ben dúló PC-s divatot, ami szerencsére beleveszett a múltba. Ilyenekről már ne is beszéljünk, hogy ha van egy nyomorult hangkártya a gépben, akkor ugyan miért nem használják valamire?! Én elismerem, hogy ebből a témából sokkal többet nem nagyon lehet kihozni (jobbat azért igen) – de akkor meg minek erőltetni?!

CoVboy



A nemzetközi helyzet érdekes: a németeknek hiányzik Bajorország, szerintem meg Románia magyar-osztrák örökös tartomány



Érdekes húzás: a Monarchiával szövetséget ajánlok a briteknek



A Kerekasztal lovagjai jobbára zordan tekintenek a jövőbe



Szerintem megvan a győztes – a többi már csak formaság

Diplomacy

FEJLESZTŐ: Meyer/Glass Interactive
KIADÓ: Microprose/Hasbro
WEBSITE: www.microprose.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166MMX, 16MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: PBEM, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Jobban jársz, ha inkább táblás játékként veszed meg valamelyik boltban

végítélet

63%

Ódivatú nyomozósdi

FATAL ILLUSION

MYSTERY SERIES: EPISODE ONE

Igencsak csalóka nevet visel egy másik új Hasbro-játék: a Cluedo Chroniclesből az ember a Cluedo Master Detective nevű táblás játékra asszociál – és csak részben téved. A CMD egyike a Hasbro legsikeresebb társasjátékainak, ahol is a játékosok detektívesdit játszanak, és egymást "kérdezgetve" egy gyilkosság körülményeit kell kideríteniük: márminthogy ki az áldozat, ki a tettes, mi a gyilkos szerszám és hol volt a helyszín.

A Cluedo Krónikák Fatal Illusion alcímet viselő első része viszont nem egy társasjáték, hanem egy klasszikus kalandjáték, stílusát tekintve valami olyasmi, mint a Zork vagy a Myth. Az introban egy titokzatos gyilkosságot látunk, amelyet 1911-ben követnek el a fáraók földjén, majd egy hirtelen váltással 1938. szilveszterén találjuk magunkat a Rajna Királynője nevű luxusjacht fedélzetén. Természetesen itt is magándetektívet fogunk alakítani, akit egy Ian Masque nevű titokzatos milliomos invitált



Popov lányka néha befejezi a zongorázást és akkor lehet kérdezősködni nála. Például arról, hogy miért nem Popova?

meg a kastélyában rendezendő újévi partira. Egyelőre ennyit tartottak szükségesnek a szerzők a tudomásunkra hozni – a többi majd menet közben szépen kiderül. A jachtnak természetesen más utasai is vannak (szám szerint tízen), akik majd a később kialakuló krimi potenciális gyanúsítottjai lesznek. A Cluedo-feelinget erősítendő a többi szereplő ugyanazt a nevet viseli, mint az eredeti táblás játékban: itt van Mustard ezredes, Mrs. Peacock, Mr. Green és persze a többiek is teljes létszámban. A kalandjátékok dramaturgiájának megfelelően azonban most egy kis történetet is fabrikáltak a személyek köré: Mustard ezredes, az I. világháború nyugállományban levő veteránja például borissza vén svihák, aki minden idejét az italpultban tölti; a tartózkodó Patricia Kell, német származású pszichológusnőről a többiek azt állítják, hogy náci ügynök – mindenesetre valami borzasztó német akcentussal beszél; az érzelmesen zongorázó szőszi Popov lánykáról pedig az a hír járja, hogy ő az orosz Mata Hari. A szereplőkről szóló kis történetről egyébként a főmenü egyik pontjával bármikor informálódhatunk – de egyébként a játék egyik célja is az, hogy megtudjuk, hogy ki kicsoda és vajon miért is tartózkodik a jacht fedélzetén.

A kezelőfelület a stílus jellegzetes hagyományainak megfelelően tökéletesen egyszerű: nyilak mutatják, hogy merre mehetünk tovább, a nagyító alakú pointer kézzé változik, ha egy helyszínen felvehetünk vagy "működtethetünk" valamit, ráadásul a kezünkben levő tárgy alakját viselő pointer ki is világosodik, ha a tárgyat az adott helyen használhatjuk. A tárgylistában levő dolgokat egy jobb kattintással bármikor megvizsgálhatjuk, és szintén elég egyszerű a beszélgetés módszere is: egy személyre kattintva megjelenik a választható témák listája (ha adott helyen már beszéltünk valamiről, akkor kipipálva), ha pedig valami érdekes adat kerülne tudomásunkra a többiekről, akkor az automatikusan feljegyzésre kerül a noteszbe. A beszélgetések rendszerint újabb választható témákat is eredményeznek, a játék legnagyobb része tehát abból fog állni, hogy körbe-körbe caplatunk a szereplők között és az újonnan felmerült témákról faggatjuk őket, amelyek hol egy tárgyat, hol egy infot, hol pedig egy újabb témát eredményeznek. A játék elején például megtudjuk, hogy Ian Masque nevű házigazdánk milliomos műgyűjtő, akimellesleg vonzódik a mágikus dolgokhoz is, és a jachton is megtalálható műtárgyainak egy része egy titokzatos repülőbaleset után került a tulajdonába. A meghívottak mindegyike akar tőle valamit: Green a pénzét, a prof némi támogatást egy ázsiai kutatóexpedícióhoz – szóval senki sem ok nélkül van itt. A dolgok akkor kezdenek érdekessé válni, amikor kivesszük a vitrinből az ékszerdobozt, mert ekkor a szalonból nyíló ajtóban megjelenik Masque úr, hogy üdvözölje a tisztelt egybegyűlteket. Amikor felnyitná a dobozt, minden további nélkül ki is purcan. A hullát Green úr egy kampó segítségével a kabinjában helyezi el, a hajó pedig tovább robog ismeretlen célja felé...



Ezt a Scarlettet nem fújta el a szél, viszont érdekes megérzései vannak

Kezdődhet a nyomozás!

Ebből az alaphelyzetből egy egész jó kis nyomozós kalandjáték is kialakulhatott volna – de szerintem nem nagyon sikerült neki. A grafikával mondjuk nincs semmi baj: a renderelt helyszínek elég szépen meg vannak rajzolva (bár mondjuk a Mythtől vagy a Zorktól azért messze vannak), a szereplők szája valamelyes szinkronban mozog a hanggal, és egyébként be lehet kapcsolni a szöveges megjelenítést is. A gondok ott kezdődnek, hogy mozgásra a Cryo-játékokat szinte már védjegyként jellemző 3D-megvalósítást választották (egy nyilat választva egy videó kíséretében szépen "átmorpholunk" az új helyszínre), viszont nyoma sincs az azokban megszokott teljes mozgási szabadságnak: mindig csak azt a perspektívát látjuk, amit a szerzők gondoltak nekünk és a játékot kicsit vontatottá teszi az is, hogy hiányzik az a kényelmi funkció, hogy egy dupla kattintással azonnal az új helyen teremjünk. Jó, persze: ha már dolgoztak vele, akkor a szerzők láttatni akarták a mozgást – na de ennyi mászkálásnál ez egy kicsit már sok a jóból! Az egyetlen perspektíva igen idegesítő tud lenni: például a Masque kezéből kihullott dobozra csak egyetlen helyről lehet lenézni, ráadásul a feleslegessé vált helyszínek a továbbiakban is megmaradnak. Szintén igen elmés a notesz megoldása: minden adat egy új oldalra kerül, és használatkor mindig az első oldalon áll – így idővel egy külön hosszadalmas kalandjáték lesz a noteszben történő lapozgatás. Nem tudom mibe került volna Discworld Noir-módjára téma szerint összerendezni őket és az utolsónál nyitva hagyni. Persze a mostani kalandjátékhiányos időkben ezek felett az apró bakik felett nyugodtan átsiklana az ember, ha legalább a játék jó lenne. De nem az. Körülbelül olyan elképesztő izgalmakat tartogat, mint mondjuk egy kiló krumpli vásárlása a zöldségesnél. A feladatok bonyolultsága körülbelül az alábbi színvonalon zajlik: van EGY zárt vitrin és van egy kulcsunk – édesanyám, mihez kezdjek? Vagy: van egy számzáras ajtó, Scarlett pedig három titokzatos számot (a mai dátumot) látja maga előtt a paranormális képessé-



Ha most láthatna a David Copperfield!

geket kimutató ESP kártyateszt után – na vajon mik ezek a számok? Vagy: Sabatáról Peacock elmondja, hogy a mogorva festő képei megmondják a jövőt, és ha az Urfetől tanult kártyatrükköt megmutatjuk neki, akkor odaadja új képét, amelyen Peacock leejt egy vázát – na, most vajon hova kell menni? Hogy a játékot az amerikai közönség szellemi színvonalához méretezték, mi sem mutatja jobban, mint a Cluedo ikon: első kattintásra ez egy tippet ad. Másodikra egy még tippebb tippet. Harmadikra meg megmondja a megoldást. Az első esetleg még elkelt volna, ha a történet Agatha Christie Tíz kicsi négerének színvonalához lenne mérhető – de akkor sem úgy, hogy kizárólag akkor ad tippet (aztán megoldást), ha pont a megfelelő helyen állunk. Na mindegy.

A játék jó hosszú, 3 CD-n terpeszkedik. Élek-halok a kalandjátékokért, de ennek végigjátszásáról a fentebb említett okok miatt inkább lemondtam. Szerény véleményem szerint ezt normális ember csak akkor fogja végigjátszani, ha nagyon unatkozik és ez az egyetlen játék van a közelben. Az alcímben szereplő Episode One további folytatásokat sejtet, szóval meglehetősen szkeptikusan nézek a jövőbe.

CoVboy

Fatal Illusion

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
KIADÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro-interactive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy kissé vontatott kalandjáték egy kissé már ódivatú kontosben

végítélet

70%

CSITT!

QUAKE3A

Az alábbi csalásokat a konzol lehívása után tudjuk begépelni:

/IAMACHEATER: minden szint választható kezdő szinten.
/IAMAMONKEY: minden szint válaszhtaó Nightmare! szinten
/MODEL SARGE/KRUSADE: rejtett Sarge skin

A következőkhöz kapcsoljuk be a csaló módot:

/SPDEVMAP [pálya neve]]

majd pötyögjük be:

/GOD: isten mód
/GIVE ALL: az összes fegyvert
GIVE [cucc]: megkapjuk a [cucc]-ot, ami lehet:
ALLAMMO
ARMOR
BATTLE SUIT
BFG10K
FLIGHT
GAUNTLET
GRAPPLING HOOK
GRENADE LAUNCHER
HASTE
HEALTH
INVISIBILITY
LIGHTNING GUN
MACHINEGUN
MEDKIT
PERSONAL TELEPORTER
PLASMA GUN
QUAD DAMAGE
RAILGUN
REGENERATION
ROCKET LAUNCHER
SHOTGUN

CSITT!

CRUSADERS OF M AND M

Az ENTER-t nyomjuk le (vagy amire a konzolsávot konfiguráltuk), és írjuk:

-EMBIGGENME: isten mód
-WHOAH: repülés
-UBERLOAD: véletlen teleport
-SHOWFPS: képkocka/másodperc kiírása
-3DNOW!: AMD's 3dnow! támogatás

THE NOMAD SOUL (2.RÉSZ)

Az előző részben ott hagytuk abba, hogy szerencsésen levertük a Gandhar kapitány bőrébe bújt démont, és némi búvárkodás után felszínre bukkantunk az egyik köztéri medencében. Itt a Jenna nevű lányka fogadja lanyha tapssal produkciónkat, aztán azt mondja, hogy mindenképpen baktassunk el Jaunpur templomába, mert ott egy Yob nevű arc szeretne beszélni velünk. Karakterünk a következő pillanatban el is felejti az összes, Anekbahban eddig összegyűjtött címét és a leltárunkból is eltűnnek a direkt itt használatos tárgyak.

(Már szó esett arról az alküldetésről, amelyet a Tahira Streeten levő étterem mellett üldögélő koldustól kaptunk – márminthogy hozzunk neki egy Life Potiont. Az irodai démon leverése után mindenképpen marad egy, de ha jól emlékszem, lehet kapni Fu-annál is Qualisarban. Ha a küldetést eddig még nem csináltad meg, az pech, mert most elfelejtetted a címet és kénytelen leszel gyalog visszatalálni. A koldusnál vigyázni kell, hogy pontosan közvetlenül elé álljunk, különben a Life Potiont a karakterünk nem odaadja, hanem megissza. A koldus cseréбe egy kártyát ad Jaunpur titkos helyéhez, azzal az elmés használati utasítással, hogy "keresd a zöld szigeten a negyedik csillagot, amely rejtve van a közönség szeme elől".)

Anekbah/Access to Jaunpur: A Jaunpurba vezető ajtó zárva van és egy Mecaguard gondoskodik róla, hogy illetéktelenek ne is léphessenek át a szektorba. Adjuk neki oda a Gandhar irodájának fiókjában talált engedélyt és már mehetünk is. (Ha még mindig Kyle bőrében vagy, az elég kellemetlen, mert közben körözést adtak ki ellene és a Mecaguard ripityára lő. Annyira mondjuk ez nem nagy baj, mert átteleportálsz egy arra járó másik testbe, viszont kezdheted újra a tulajdonságaid fejlesztését.)

Jaunpur/Temple: Ha taxival jöttél, akkor kiszállás után a balra nyíló boltív alatt tudsz elkocogni a templom főbejáratához (kettő is van neki). Odabent éppen ájtatoskodás folyik: a térdeplő hívők néhány pap társaságában egy lebegő kék követ imádnak. (A bejárat mellett közvetlenül egy Itzama nevű megszállható test támasztja a falat, őt csak akkor érdemes megszállni, ha a kapunál Kyle bőrében szétlőttek. Annál a csajszinál mondjuk erősebb, akibe átköltöztél, de ha Syaoval voltál, akkor nála semmiképp. Ha megszállod, hozzád kerül a lakáskulcsa is. Ennek a helyét viszont rosszul mutatja a térkép. Nem a templom mögött van, hanem pont a másik oldalon, a templom főbejáratával szemben levő tér túloldalán találod meg. Lényeges cucc egyébként nincs a lakásában, csak pár bónusz.) Yobot a templom hátsó részén találjuk meg, aki felszólít bennünket, hogy kövessük. Jó. A mellékajtón keresztül egy kisebb terembe jutunk, ahol a Zöld Könyv prófétáinak monumentális szobrai állnak, viszont Yobot mintha a föld nyelte volna el. A kőemelvényre felmászva egy bemélyedésre leszünk figyelmesek. Telis talizmánját (amelyen rajta van a Megvilágosodottak szektájának jelképe, a szem) ide becsúsztatva félrecsúszik a szemközti falnál álló szobor, és mögötte egy titkos liftbe szállhatunk be. Az alagútban rövid kocogás után egy hatalmas barlang felett átívelő hídba, majd nemsokára egy zárt ajtóba botlunk (Jenna cellája). A másik ajtó mögött az előbbi cella tulajdonosa vár bennünket, és bemutatja a Megvilágosodottak titkos bázisát. Nem haragszik ránk, ha a kapitányságon bűnösnek tartottuk (ha pedig ártatlannak, akkor hálából ad egy Regeneration Potiont is), viszont szeretné, ha beszélnénk valakivel. Ez a valaki Dakobah, a szekta jaunpuri különítményének vezetője, akivel Astaroth fődémon közös ellenségünk. A cellájában hosszas társalgás kezdődik a démonok tárgykörében, valamint szó esik Bozról, a Megvilágosodottak vezéréről. Régebben ő is emberi lény volt, most viszont átment cyberpunkba: a multiplan hálózatban éldegél és ritka alkalmakkor jelenik meg hívei előtt, hogy irányítsa a démonok elleni harcot. Sajnos csak a szektatagok érintkezhetnek vele, így tehát kénytelenek leszünk csatlakozni hozzájuk. Dakobah a Phalanx 5 nevű akciócsoportba oszt be bennünket, és megígéri, hogy a következő "bináris equinox" alkalmával megkérdezi Bozt, hogy óhajt-e találkozni velünk. Egyébként megnyugtat, hogy akármilyen testben visszajöhetünk – minden Megvilágosodott tud olvasni a lelkekben.

Jenna közben visszatért a cellájába, hozzá beugorva tovább kerekedik a történet, ugyanis mesél nekünk a szekta többi ellenségéről: Ix-ről, a mindent kezében tartó központi számítógépről; Resheev kormányzóról, Ix parancsainak végrehajtójáról; valamint az egymással könyörtelen gazdasági háborút folytató trösztökről. Meg persze a harc módjáról is, ami jelenleg terrorista- és szabotázsakciókban merül ki. Miután végighallgattuk a hosszas mondókát, látogassuk meg Namtart, csoportunk parancsnokát, aki a kerengő egyik végében levő cellában trónol. Tőle meg is kapjuk az első feladatunkat: fel kell robbantanunk egy hidat a 21-es zónában, amelyben Jenna segédkezik nekünk. Hozzá visszakocogva annyiban merül ki a segítsége, hogy elmondja egy detonátorral felszerelt WCM töltetet kell a híd egyik pillérére helyeznünk. További információkat a bázison levő többi úriembertől kaphatunk. Így tehát nézzünk körbe.

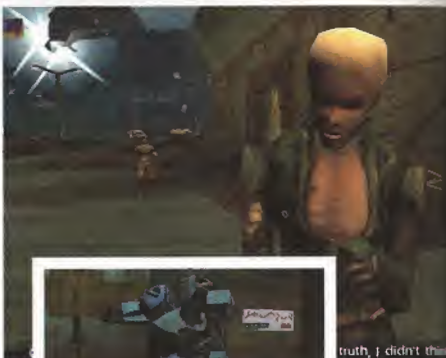
Az alsó szint jobb oldalán két ajtó nyílik egymás mellett. Az egyik mögött Meshkaan, a Valószínűségi Hullámok Lovasa lebeg a levegőben, de jöttünkre alább száll. Őt Boz bízta meg misztikus feladatával, és hosszasan cseveghetünk vele mindenféle mágikus dologról. Mellesleg ügyes fickó: ő paranormális képességeivel megérezte bennünk a megjósolt Nomád Lelket, aki képes lesz megszabadítani a világot. Ha akarjuk 10 gyűrűért megjósolja a jövőnket is.

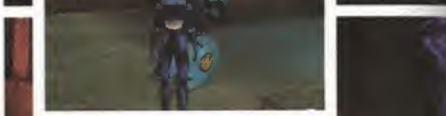
A szomszédban Yobot találjuk, aki mellékfoglalkozásban Taar küzdőtechnikákat tanít a szekta tagjainak. Vele cseveghetünk szakmai kérdésekről, de – mivel az Anekbah lakásaiban lévő szimulátorokhoz már nem férhetünk hozzá – nála lehet edzeni a karaktereinket puszta kezes harcban (hasonlóan csak fiktív HP-veszteséggel). Ha elsőre hagyjuk leverni magunkat, akkor megmutatja az introban látott lábkihúzós-földbedöngölős kombót (bár a billentyűkombinációját nem köti az orrunkra).

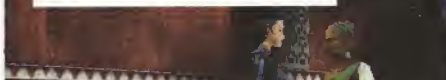
A szemközti cellában egy igen vidám, ámde áramköri meghibásodások miatt átmeneti személyiségzavarral küzdő robotot találunk. Soks a társulat fegyvermestere: a barátságos forradalmárokat ellátja kézigránáttal, robbanóanyaggal meg minden egyébbel, amivel csak népszerűvé tehetik magukat a polgári lakosság körében. Nekünk most épp robbanthatnékunk van, de sajnos pillanatnyilag nem tudjuk pontosan, hogy milyen típusú töltetre van szükségünk. Így tehát majd később visszanézünk hozzá.

A túloldali kerengőről nyíló ajtó egy másik alagútba vezet, amelynek a végét egy érdekes ajtó zárja le. Az ajtónál majd később lesz dolgunk, most térjünk be Krill cellájába. Az úriember úgy néz ki, mint Rambo egy viharos éjszakán, és abszolút nem vagyunk szimpatikusak neki a mi kis hősmitoszunkkal. Mindenesetre ő a csoport robbantási szakembere és ellát bennünket annyi tanáccsal, hogy hidat robbantani KR100 töltettel a legmókásabb. Használati utasítás: a szekrényben talált detonátort szereld rá a töltetre, ha pedig letetted, őt másodperced van rá, hogy minél messzebbre húzzad a csíkot.

Menjünk vissza Sokshoz, aki mókásan érdeklődik, hogy elvisszük-e a töltetet vagy küldesse-e a lakásunkra. Haha. Miután felvettük, egyből össze is szerelhetjük a cuccot (a tárgylistában használjuk a USE ON parancsot a detonátorral), majd indulhat az akció. Ehhez először is vissza kell jutnunk a felszínre: mehetünk azon az úton is, amelyen jöttünk (az a hosszabb), de Jenna cellája mellett találunk egy repedést is, amely egy másik érdekes ajtóhoz, valamint egy másik lifthez vezet. Ajtózni később fogunk, szóval használjuk a liftet.

























Jaunpur/Wikis Garden: Mielőtt elmennénk robbantgatni, még nézzünk meg két alküldetést, amelyeket nem muszáj megcsinálni, de azért érdemes. Először is keressük meg a Wikik kertjét, mert ez az a zöld sziget, amiről a koldus beszélt. (A temlomtól délre van, egy olyan sikátor vezet hozzá, amelynek a sarkán álló ház tetején egy piros négyzet van festve. Mellesleg ha szorgalmasan gyűjtögeted a szórólapokat, akkor találsz olyat, amelyik már eleve kiírja a címet a térképre.) Ha nincs csutkán a HP-d, akkor esetleg lehet legelészni a földön heverő Wikiket. Ugyan nem tudni, hogy a koldus milyen logika alapján kerestetí velünk a "negyedik" csillagot, mindenesetre a rejtekajtó a kert sarkában levő kis falacska mögött található. Ha itt használjuk a Beggar's Passt, egy kis szentélybe vezető folyosóra jutunk. Van egy pár szám az Ars Magica sorozatból, különféle elmés mágikus receptekkel (nem működnek, felesleges is felvenni őket); van 3 gyűrű; van egy rakás gyógylötty (Attack, Dodge és Mana Potionök); továbbá két figyelemre méltó varázslat: a Sham Skin és az Invulnerability Spell. Az előbbi 50-et nyom az ellenállóképességen, az utóbbi pedig rendesen megnyomja az összes karakterisztikát. Rossz szokásuk, hogy csak egyszer lehet használni őket.

Jaunpur/Bar Zone 24: A csomó helyen elszórt titkos koncertplakátok szerint a Dreamers hamarosan ebben a szektorban koncertezik. Azt ugyan nem értem, hogy mitől titkos egy koncert, ha a plakátjaival teleszórják a várost, mindenesetre a megközelítési útvonal egy titokzatos versikéből derül ki, miszerint az ívnél indulj el balra (ez egy barnás színű híd az északi városrészben), a gyógyszertárnál fordulj jobbra, kövesd a "kerítést" (vagyis a falat), és találd meg az antennát. Az antenna egy bazi nagy radarernyőre emlékeztet, és ennek a közeléből nyíló ajtó mögött nyomja az ipart a virtuális David Bo(z)wie és népi zenekara. (A szám videóklipjét egyébként mostanában sokat nyomják az MTV-n az igazi Bowie úrral.)

Jaunpur/Bridge Zone 12: Na, akkor most megyünk robbantani. (Előtte nem árt mondjuk feltankolni 2-3 nagy medikitet, mert elég húzós lövöldözés következik. Meg esetleg vehettek Octogun töltényt is.) A hidat őrző Mecaguard ügyet sem vet ránk, karakterünk pedig azon elmélkedik, hogy a hidat úgy tudná felrobbantani, ha a bal oldali pillérre rakná a töltetet. A baj csak az, hogy itt nem lehet lemászni, kerülő úton kell mennünk. Továbbkocogva találunk egy save-pozíciót (melegen ajánlott a használata), majd nemsokára a falba épített vasfokokra leszünk figyelmesek: itt lehet bemászni a dokkokhoz. Mászás előtt azért egy kicsit érdemes elelmélkedni a világ dolgain. A dokk biztonsági zóna, amelyet egy nagy rakás Mecadog és állig felfegyverzett biztonsági őr véd. NAGYON nagy rakás. Ha a jelenlegi karaktereddel mászol be, akkor azonnal mindenhonnan tüzet nyitnak rád, pedig nem ismered a terepet. Meg lehet így is próbálni... Van azonban egy alternatív megoldás is: ha a lépcsőktől kicsit továbbkocogunk, akkor találunk egy Jaylin nevű megszállható testet, aki az őrök egyenruháját viseli – ha az ő bőrében mászunk be a dokkba, akkor mindaddig nyugodtan kóricálhatunk, amíg nem kezdünk el lövöldözni vagy kapcsolókat piszkálni. (Mellesleg van egy Octogunja is, ami sokkal erősebb, mint a Waver: egy találattal leterít bárkit.) Én őt választottam, és rögtön el is sütöttem rajta a Sham Skint és Invulnerability-t.

Miután bemásztunk a dokkba, átváltunk FPS-nézetre, de előtte a karakterünk kitalálja a stratégiát. A partra vezető kaput két Mecaguard védi, akikkel jobb lesz nem kötözködni. (Legalábbis itt nem fogja őket a fegyver.) Valahogy el kell csalni őket onnan, amihez az a módszer kínálkozik, hogy két kapcsoló megnyomásával tönkretesszük a rakodó darut. A kezdeti pozíció után fordulj balra, aztán jobbra, majd megint balra – innen előre haladva idővel meg is találod az első kapcsolót két gárdista társaságában. Ha hozzányúlsz, akkor rögtön lőni fognak rád, tehát őket már a kapcsoló aktiválása előtt elvből le kell puffantani. A másik kapcsoló természetesen a dokk másik végében van, addig meg kénytelen leszel vagy 20-30 ellenfelet lelövöldözni (vigyázat, a szellemirtó mordály itt nem használ, az Octogunnak meg véges számú töltenye van!). Jó játék lesz, bár 2-3 medikit itt is el van szórva. Miután a másik kapcsolót is aktiváltad, a daru összedől, és a Mecaguardok egy kicsit arrébb kocognak. Felesleges lőni rájuk: az egyik pont egy sarkon állt meg, és ha egyszerűen elszaladsz előtte jobbra, akkor gyorsan ki tudsz jutni a kapun a partra.

Ha nem lett volna még elég az ügyességi részből, akkor most egy kis platformjáték következik. Ugorjunk át a stégre, majd a kapcsolóval úsztassuk a folyó közepén állóhoz. Ugrás után az szépen visszaúszik a kezdőhelyre. A láda mögött van két gyűrű, a következő stég viszont víz alatt van. Csobbanjunk tehát a vízbe, és a meder fenekén levő kar meghúzásával emeljük ki. (Lehetőleg ne fulladj meg közben, mert a világ végén kerülsz elő a víz alól, és annyit úszhatsz visszafelé, mint Darnyi az éremig.) Most ússzunk át a túlparton levő stéghez (amelyiken a kapcsoló van), emelkedjünk fel, és a parton levő kapcsolóval küldjük a helyére az utolsó stéget. Ugrás vissza a folyóba, üdítő úszás a legelső stégig, amiről most már szépen átugrálhatunk a híd lábához. Történt ez a sok marhaság azon okból, hogy a stégeken és a híd lábánál nem lehet kimászni a folyóból. Ha a töltet lepakolása után sokat bámészkodsz, akkor ugyanúgy felrobbansz a híddal együtt, mint ahogy én. Ami mondjuk nem olyan nagy baj, mert egy Kumar nevű fickó a csatornakifolyónál kihalássza a hullát és te rögtön bele is költözöl – mindenesetre sajnáltam az elpocsékolt spelleket.

Jaunpur/Base: Itt kivételesen rendesek voltak a szerzők: nem kell visszatotyognunk a szekta titkos bázisára, hanem azonnal visszakerülünk. Jelentsük Namtarnak, hogy sikerrel végrehajtottuk a küldetést. Szépen meg is dicsér bennünket, és elküldene pihenni, de mi természetesen azonnal újabb küldetésre jelentkezünk. Ebben a szekta a saját fegyverét akarja Resheev kormányzó ellen fordítani: mivel Resheev a Transcan tv-csatornákat használja a propagandája terjesztésére, be kell törnünk egy átjátszóállomásra, hogy egy saját adást küldjünk az éterbe a Megvilágosodottak létezéséről. A felvételt tartalmazó elektronikus egységet a 9 szektorban, egy könyvesboltban tudjuk majd átvenni. (Ha Kumar bőrében lennénk, akkor mindenképpen érdemes előbb 10-12 menetet verekedni Yobbal, hogy felmenjenek a tulajdonságai, továbbá – mivel ez is egy akciórész lesz – nem árt valahol medikitekből feltankolni.)

Jaunpur/Bookstore Sector 9: A városnak ez a része egy elég ronda labirintus – mint az a Dreamers-koncertnél már kiderült –, tehát a legcélszerűbb taxival menni. Ahol kiszállsz, fordulj jobbra és nyílegyenesen előre haladva egy mélyedésben megtalálod a könyvesboltot (egy koldus üldögél előtte). A bolt jobb oldali részén álldogáló fickó az ügynök, de nagy konspirátor: amikor megszólítjuk, azt mondja, hogy ő itt csak olvasgat. Ha viszont megmutatjuk neki Telis talizmánját a szekta jelképével, rögtön előhúzza a felvételt.

Jaunpur/Roofs Access Sector 22: Ez a város egy hasonló kapuval elzárt része, mint a városrészek közötti átjáró. A második kapu után sejtelmes félhomály fogad bennünket. A jobbra lefelé nyíló csatornában találunk egy megszállható testet (ha a karakteredet felnyomtad Taar-mesterré, akkor erre persze semmi szükség), a kerítés mellett végigszaladva pedig idővel két sikátorhoz érünk. A másodikból nyílik az adóhoz vezető út, csak azt igen sajnálatos módon egy mogorva Mecaguard őrzi, aki természetesen az azonnali elkotródásunk szükségessége mellett foglal állást. A másik sikátorban fel lehet mászni a tetőre (a save-hely gondolom megmozgatja mindenki fantáziáját), és a párban álló ládák egyikét letolhatjuk a tetőről, ami igen áldásos hatással van a Mecaguardra, amire rápottyan. A kapu egy udvarba vezet, ahol annyi a dolgunk, hogy felemelkedjünk a platóval.

Miután kedves öreg szellem-jótevőnk eltűnt, ismét átmegyünk Quake-be. A feladat, hogy eljussunk az antennához, majd miután lejátszottuk az adást, mielőbb elhúzzuk a csíkot (tök aranyos: a kamera az eddigiekkel ellentétben tök nem azt mutatja, hogy merre is kellene menni...) A játékban az lesz a különlegesen jó móka, hogy le-fel kell mászkálnunk a háztetők és a föld között – odalent dühös Mecaguardok és Mecadogok hordái, odafent meg biztonsági őrök várják, hogy feltrancsírozhassanak bennünket. A tetőről nem jó leesni, mert az is csökkenti majd a HP-t. Illetve egyszer muszáj lesz: a tetők között átvezető egyik deszka majd szépen eltörik alattunk – de a toronyhoz csakis így lehet eljutni. Egy szép napon találunk majd egy épületet, amelynek piros mintákkal van díszítve a felső pereme. Ha ennek a tetejére felmásznánk, akkor a program nagy viccesen közli, hogy megtaláltuk a kifelé vezető utat – most már csak az antennát kellene, mielőtt lelépünk... Az antenna innen már tényleg nincs túlságosan messze. Oda csak a földről tudunk feljutni. Miután betettük a kazettát, végignézhetjük, amint Boz (a Dakobah által emlegetett vezér) felszólítja Omikron lakóit, hogy lázadjanak fel Resheev, Ix, a démonok és mindenki más ellen. Míg tart az adás, addig a játék szépen telepakolja megint a pályát ellenségekkel, hogy ne unatkozzunk visszafelé. Visszatérve az előbb említett piros peremű ház tetejére egy kissé dühös lesz az ember. Rettentő nagy bunkóság volt azt mondania a programnak, hogy innen vezet a kivezető út: ha lenézünk tényleg úgy fest, mintha ki lehetne ugrani a kerítésen túlra. De persze nem lehet. Úgy egy fél napot szórakozhattam azzal, hogy megpróbáltam pont kicentizni az ugrást, aztán megpróbáltam a pálmafák tetején szökdécselni, és közben vagy ötvenszer kezdtem újra, mert persze mindig leestem. A menekülés ugyanis pont a másik irányba vezet. Ha átugrunk a szomszéd tetőre (a ládák között egyébként van egy medikit), akkor onnan ÁTLÓSAN át lehet ugrani a jobbra levő ház tetejére, majd – egy mérges Mecaguard díszsortűzei közepette – onnan tovább kifelé (nem a létra felé – a másik irányba). A guta majd megütött tőle...

Jaunpur/Base: A bázisra visszatérve Jenna fogad ben-

CSITT!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Szintugrás: Forduljunk Larával északra. Hozzuk elő a tárgylistánk képernyőjét, és vessünk egy pillantást az iránytűre. Ha pont észak felé nézünk a mutató átlátszóvá válik – ha tehát nem így lenne, helyezkedjünk tovább. Miután már a megfelelő irányba nézünk, menjünk a "Load Game" ikonjára, és tartsuk lenyomva a H+E+L+P billentyűket egyszerre, majd engedjük fel őket. Ha minden OK, amikor kilépünk a menüből, már töltődik is a következő szint.

Az összes fegyver+minden örök: Megint csak forduljunk halálpontosan északra, s a fent leírtak szerint győződjünk meg róla, hogy irányban vagyunk. Ezúttal azonban a kis elsősegélycsomagot válasszuk ki, és úgy nyomjuk be a cheatet: nevezetesen tartsuk lenyomva a G+U+N+S billentyűket, majd engedjük el őket. (A fegyverek nem lesznek azonnal az inventoryban: előbb ki kell lépnünk a játékba, majd vissza.)

CSITT!

SWAT 3

Játék közben nyomjuk meg a ~ billentyűt és már gépelhetjük is a csalásokat:

SWATLORD: isten mód az egész csapatnak
BIGGERPOCKETS: végtelen lőszer
IAMLEET: az összes feladat végrehajtva
DOUBLESHOT: gyorsított tüzelés

nünket azzal a megjegyzéssel, hogy nem is rossz egy kezdőtől. (Elvileg Namtar azt mondta ő segít bennünket az akcióban: úgy segített, hogy végignézte egy szomszéd háztetőről.) Az azonban kicsit gyanús neki, hogy milyen erősen védték az adót. Jelentsük Namtarnak, hogy sikerrel jártunk, aki most már tényleg jól megérdemelt pihenőre küld bennünket. Mivel Kayl lakásába már nem térhetünk vissza, ad nekünk egy kulcsot a helyhez, ahol a szekta ügynökei szoktak elrejtőzni.

Nézzünk át Dakobah mesterhez, aki jó hírrel fogad. Úgy gondolja, hogy megtanít bennünket az Ősi Művészetre, amelyet egyesek "varázslásnak" szoktak hívni. A dolog roppant egyszerűen zajlik: szükség van hozzá egy Beshem nevű megszentelt edénykére, továbbá egy receptre, amelynek összetevőit az edénybe kell pakolgatnunk. A dologgal remek kis varázslatokat gyárthat boldog-boldogtalan (már olvashattunk párat az Ars Magica különféle kiadásaiban). A gond csak az, hogy ilyen edénykét nem találni minden sarkon. Dakobah mindenesetre odaadja nekünk a magánkönyvtára kulcsát, ahol elmélyedhetünk az ősi Művészet tanulmányozásában (a kerengőn levő negyedik ajtó, ami eddig zárva volt).

Miután a kulccsal kinyitottuk, érdekes dolgokra bukkanunk. Az asztalon levő dobozban például egy Halott Ember Nyelvére. (Nyilván neki már nem kellett, Dakobah pedig elhozta szuvenírnak.) Mentorunk úgy látszik bizalmatlan a világgal szemben: nemcsak a könyvtárát tartja zárva, hanem a benne levő ládáját is. Sebaj, mélyedjünk el a Művészetbe a könyvespolcnál. Itt találunk egyrészt egy használati utasítást a Beshem működéséhez (először a vödröt kell választani, aztán belepakolni az összetevőket), továbbá a Művészet Titkos Jelei című kis alkotást. Ebben a varázslók titkos jeleiről hablatyolnak össze-vissza, sőt, az 1-9 közötti számok rúnáit is megtaláljuk. További tanulmányainknak rövid ideig gátat szab, hogy a könyvespolc magasabb régióiba vezető lift üzemen kívül van, de ezt mindjárt orvosoljuk.

Kocogjunk vissza a barlangba, ahol a fal melletti terminál mellett megjelent Soks, a vidám fegyvermester robot. Most kissé lekonyultak az áramkörei: nagyon betegnek érzi magát szegény. A balra levő asztalról magunkhoz vehetjük a kontaktsprayt, amivel a doktor bácsi gyorsan meggyógyítja Soks bajait, aki életkedve visszatértével hálából a kezünkbe nyom egy hidromagnetikus dugattyút. A dugattyú javítja a könyvtár liftjét, ahonnan újabb érdekes olvasmányok kerülnek leltárunkba. Itt van például Xendar Templomának Legendája, amelyből kiderül, hogy a templom névadója rendelkezett az egyik legnagyobb hatalmú Beshem edénykével. A Művészet Titkos Rítusai egy érdekes szertartást szemléltetnek, amit – mint kiderül – nyugodtan illethetünk a "hogyan szenteljünk Beshemet?" megnevezéssel is. Van továbbá még egy Ars Magica egy vicces varázslat receptjével, ami leleplezi az emberbőrbe bújt démont, de ne hagyjátok ott az Amepher Dewt sem.

Rögtön használatba is vehetjük újonnan szerzett tudományunkat. Kocogjunk el a Jenna cellája melletti üreghez, ahol az ajtón hasonló ákombákomok virítottak. Aki sokat nézegeti őket, annak feltűnik, hogy a felső két csoport egy egyszerű összeadási művelet – nyilván az alsók is azok, tehát ezekből megtanulhatjuk, hogy mi a 10 és a 14 rúnája. A szemközti folyosón, Krill cellája mellett van egy hasonló ajtó, ahol a rúnák állítgatásával ki kell számolni a végeredményt. (A szorgalmasak remélhetően lerajzolták a másik ajtónál a rúnákat. A lustáknak pedig mellékelek egy képet. Ez is csak azt a tételt bizonyítja, hogy lustának lenni érdemes.) Miután mind a négy rúna a helyére került, hirtelen felbukkan Dakobah, és síri hangon közli, hogy sikerült felfedeznünk Xendar Titkos Templomát. Valahol az ajtó mögött fekszik a nagy varázsló szarkofágja és valahol itt kell lennie az ő szent Beshemjének is. Nagyszerű.

Mielőtt belépnénk a templomba, kocogjunk vissza a másikba, vagyis a Jenna cellájától nyíló folyosón oda, ahonnan a bázisra először lejutottunk. Abban a kis teremben, ahol félrecsusszant a titkos lift ajtaját rejtő szobor, vegyük magunkhoz a szobor egyik kollégájának a talapzatán álló két gyertyát, aztán vissza a templomhoz. (Nem árt valamelyik terminálnál a felesleges dolgokat lepakolni, mert most egy csomó cuccot kell majd felvennünk.)

Odabent sejtelmes zöld fény fogad bennünket, meg egy csomó tárgy: vegyük fel az öt gyűrűt és az Árnycseppeket a platformról és a falevelet a fa alól. A terem másik ajtaja zárva van, viszont a medencébe ugorva szépen átúszhatunk a szomszédos szentélybe. A terem közepén egy hatalmas oltár, rajta pedig sok kicsi a Titkos Rítusokban látott elrendezés szerint. A terem végében fekszik Xendar múmiája, körülötte pedig néhány cucc: egy Beshem, egy adag por egy halott ember koponyájából, továbbá Vyagrimukha gyémántja. Mint az már a használati utasításból kiderült, egy Beshem csak akkor ér valamit, ha meg lett szentelve. Most akkor jöhet a szertartás, ami a Titkos Rítusokban le volt írva, ámbátor kissé elborult nyelvezettel. Kellemesen el lehet szórakozni a mit-hova játékkal (a karakter ugyanis nem teszi le a cuccot, ha nem jó helyen van), szóval segítek egy kicsit. Álljunk az emelvény közepére a múmiával szemben, és forduljunk egy kicsit balra (úgy, hogy a mennyezetről lógó nagyobbik zöld izé legyen pont szemben). A látótérbe jobbról és balról belógó oltárra jön a két gyertya; szembe a Beshem, mögé a Drop of Shadow; a balra levő gyertya mellé kerül az Amepher Dew, a jobbra levő mellé pedig a Cepher Leaf. Hogy a maradék egy oltárból ki melyikre teszi a koponyaport azt már mindenkinek az egyéni belátására bízom.

Rövid pirotechnikai bemutató veszi kezdetét, amelynek eredményeképpen magunkhoz vehetjük a megszentelt Beshemet. Kocogjunk vele vissza Dakobah mesterhez, aki barátságos vállon veregetéssel nyugtázza, hogy most már bármilyen varázslatot turmixolhatunk magunknak. Mehetünk a rejtekhelyre.

Jaunpur/Hideout: A rejtekhelyet elég nehéz megtalálni, mert egy eldugott sikátorban van és a térkép borzasztó rosszul jelzi. (Az egyik falon van két csillag – az egyik szemközti sikátorból nyílik.) Nehéz dolog a forradalmár élete. Gyűrű az ágyon, medikit a zuhanyzóban, pénz a fiókban, kaja, pia, sőt még nő is – Jenna. (De ő csak akkor vár itt bennünket, ha már beszéltünk Dagobah bátyóval a sikeres Beshem-beszerző akcióról.) A lányka természetesen új küldetést hozott nekünk: most a Tetra tröszt egyik titkos gyárába kell betörnünk, hogy megsemmisítsük a legújabb Mecagard prototípus, a Z-4000 gyártószalagjait (a legfontosabb terminálokra időzített bombát kell raknunk). Hogy a gyárba hogy fogunk bejutni, azt Jenna nem tudja. Az egyetlen információforrásunk egy Quazef nevű egykori alkalmazottjuk lehet, aki mostanában egy fegyverboltot üzemeltet. Miután felvettük a bombákat, el is megyünk kiverni belőle az infot.

Jaunpur/Gunshop: Na ez megint egy mókás dolog lesz. Quazefnek természetesen esze ágában sincs segíteni, kivéve azt az esetet, ha női bőrben vagyunk: akkor ugyanis azt a kérdést tehetjük fel, hogy nincs-e kedve eltölteni velünk egy kellemes órácskát. Erre azonnal benyögi a Tetra címét (mondjuk akkora épület, hogy anélkül is meg lehet találni), továbbá azt is, hogy nem célszerű a főkapun próbálkozni, mert azt nagyon erősen védik. Sokkal könnyebb lesz a csatorna felől, csatornázási térképet pedig minden könyvesboltban lehet kapni (az utca túloldalán van is egy). Amikor először játszottam végig a játékot, még Syaoként végigkutattam a várost és már Quazef azelőtt benyögte ezeket az infokat, hogy egyáltalán megkaptam volna a küldetést. Másodjára viszont már Kumarként jöttem, és hogy az infot kiverhessem belőle, kénytelen voltam megszállni a bolt falának támaszkodó Iman nevű lánykát. Az mindenesetre biztos, hogy vegyünk a szemközti könyvesboltban egy csatornázási tervet, amelyen piros nyíl jelöli, hogy hol lehet bejutni a Tetrába. (Egyébként kábé annál a mólónál, ahol Kumart megszállod, ha a hídrobbantásnál meghalsz.)

Jaunpur/Tetra: Szóval irány a móló, aztán csobbanjunk a vízbe, és a víz alatti karral nyissuk ki a csatornát. Amint partra lépdelünk, Jenna sok sikert kíván a Sneaken keresztül, mi pedig pont a férfi zuhanyzóba pottyanunk be. Sportosabb alkatúak esetleg végigverhetik a zuhanyzó népet (bár szerintem ők is mentsenek egyet), kevésbé sportosabbak pedig kanyarodjanak be rögtön az öltözőbe. Itt úgyis lesz bajunk, egy viszonylag erős arcot kell lebokszolnunk. Az öltöző jobb hátsó részén az egyik szekrény nyitva van (ugyanolyan kék figurák vannak rajta, mint az imént levert fickó tetkói), és onnan egy medikit társaságában egy kulcskártya kerül elő. Ez nyitja az öltöző másik ajtaját. Itt megint egy szép hosszú lövöldözős rész jön: egy rakásnyi Mecadogon és biztonsági őrön kell átverekednünk magunkat. A bal oldali ajtó zárva, először tehát jobbra kell menni a platón, és a vasút túloldalán levő ajtóval nyitni. A továbbiakban szépen megyünk előre és szisztematikusan minden egyes terminálra (világoskéken világító oszlopok a szobákban) lepakolgatni a bombákat. Az egyik helyen FPS-nézetből visszavált követőre – itt esetleg meg lehet szállni egy új testet. Ahogy az első bombát letettük, 15 percünk van rá, hogy kikecmeregjünk innen. Elég jó móka lesz, már csak azért is, mert ha közben életet vesztünk, akkor a játék visszatesz a kiinduló pozícióba, de a visszaszámlálást nem állítja le. Szóval egy párszor mindenki újrakezdi, míg megtanulja a pályát. Az egyik helyen egy csigára függeszkedve tudunk átjutni a fortyogó zöld szmötyi fölött, egy másikon pedig lesz egy forgóhíd. A végén egy sötét folyosóba jutunk, ahol fel kell szednünk a padlórácsot, hogy lejuthassunk az alagútba. Ha szerencséd volt, és nem ütött el az ide-oda cikázó vonat, akkor jobbra fordulva rövidesen egy beugróhoz érsz, ami a vezérlőterembe vezet. A közepén levő lifttel tudunk majd elmenekülni, de előtte a három szomszédos teremben a megfelelő terminálokon meg kell nyomni három kapcsolót. A baj csak az lesz, hogy ez kiszabadítja a termek közepén álló 3 prototípust is, akik nagy lelkesen sietnek felénk... Ha mégis sikerülne kiliftezni, akkor meg cseberből vederbe kerülünk. Kint nemcsak Jenna vár ránk, hanem egy kommandós különítmény is, és pályafutásunkat kénytelenek vagyunk a pamokai börtönkomplexumban folytatni.















CSITT!

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A csalások beviteléhez először is le kell nyomnunk az F10-et, mire egy szövegkurzor jelenik meg a bal felső sarokban, és már gépelhetjük is az alábbiakat:

TAKLIT MARION ON/OFF: Isten mód be/kikapcsolása
AZERIM SOPHIA: Mindenféle gyógyító cuccok
URGON ELSA: Az összes fegyvert megkapjuk
FIXME: Kiszabadítja Indyt, ha valahova beragadt volna a pályán
FRAMERATE: A képernyőfrissítés sebessége
VERSION: A verziószám megjelenítése
ENDCREDIT: A stáblista megtekintése
MEM: A memória kiírása
POLYS: A poligonszám kiírása

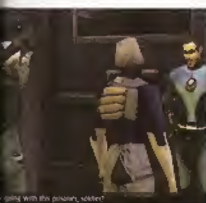
CSITT!

F22 RAPTOR

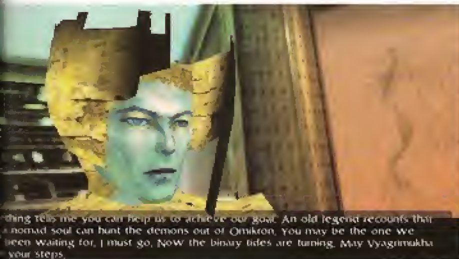
Ugyan a teszt valamilyen módon kimaradt az életünkből, azért talán jól jön hozzá néhány csalás. A csalásokat a T billentyűvel lehozható chat-ablakba tudjuk begépelni:

THERE CAN BE ONLY ONE: isten mód
NEVER TELL ME THE ODDS: sérthetetlenség, kivéve azt az esetet, ha az ellenfél a gépágyúval lő – dogfightra tökéletes
I'LL BE BACK: Újratölti az összes lőszert és az üzemanyagot
WE CAN REBUILD HIM: Maximumra állítja az energiát
IT'S NOT MY FAULT: azonnal megnyerjük az aktuális szintet















Pamoka: Itt a cellánkban meg is kezdődik a kihallgatásunk, és mivel a hős forradalmár nem hajlandó elárulni senkit (mellesleg: nem is tud), mókás sugárkezeléssel kínozzák. Hamarosan Jenna hangját halljuk: azt javasolja, hogy szabaduljunk ki, keressünk egy Multiplan terminált, hogy a Sneak tartalmát visszakapjuk, és utána szabadítsuk ki őt is. Remek ötlet. Vegyük fel a tányért, és használjuk az ajtó elé állva, mire karakterünk heccelni kezdi az őrt. Kissé gyermeteg húzás a szerzőktől: a tányérral a sugarat az őrre tükrözzük, aki minden további nélkül összerogy. Rövid motozás után elvehetjük tőle a kulcsát, és kiengedhetjük magunkat a zárkából. Meglátogathatjuk Jennát is, de ő addig nem akar jönni, míg nincs biztos tervünk a szökésre. A következő csapóajtó mögött találjuk a konferenciatermet, benne egy terminállal, szóval visszaszólíthatjuk magunkhoz a tárgyainkat. A csapóajtó előtt egy őr van. Ha megpróbálnánk elslisszolni mögötte, akkor jól kupán vágja hősünket, így marad az a megoldás, hogy átköltözünk a testébe. Ez így már Jennának is tetszik: most azt fogjuk játszani, hogy katonaként kísérjük valahova a foglyot. Ha a kapuban álló tisztnek magabiztos hazugságokat válaszolgatunk a kérdéseire, akkor minden további nélkül sikerül is a szökés.

Jaunpur/Base: Jenna a nekünk állított csapda miatt most már biztos benne, hogy áruló van a szekta tagjai között. A következő küldetés magától értetődően tehát a renegát kilétének kinyomozása. Jenna szerint az lesz a legjobb, ha szép diszkréten átkutatjuk a szobákat. Mondjuk elég érdekes, hogy párat közben bezártak közülük. Kezdjük a látogatást mondjuk a bolondos Soksnál, aki roppantul meglepődik, amint Krillt árulással gyanúsítjuk. Mindenesetre hajlandó segíteni bejutni a szobájába. Krill alszik, szóval jobb lesz nem piszkálni, mindenesetre vegyük magunkhoz a csavarhúzóját a szekrényből. Ha Yobhoz beugrunk az edzőterembe, akkor látjuk, hogy épp bemutatót tart Namtarnak. Parancsnokunk ruhái szanaszét hevernek a földön, mi pedig szép diszkréten előhúzzuk belőle parancsnokunk cellakulcsát. A jós Meshkan cellája is zárva van, ezt viszont a csavarhúzóval fel lehet feszíteni (kíváncsi vagyok, hogy akkor Namtarét miért nem?). A jós most már nem lebeg. Leszállt mindörökre, lévén valaki leméssárolta. Az asztalon megtaláljuk a naplóját, amiből kiderül, hogy valamit sejtett az öreg, és érdekes módon ő is Krill viselkedését találta gyanúsnak. A szekrényben egy kulcsot találunk és némi savat. Meshkan kulcsa a könyvtárban levő zárt ládát nyitja, amelyből egy Dew of Light kerül elő. Most már csak Namtar cellája van hátra. Némi kutakodás után kiderül, hogy az egyik szekrényét arrébb lehet tolni, ami alatt egy páncélajtó figyel. Szimplán nem tudjuk kinyitni, így tehát adjunk neki egy kicsit a Meshkan szekrényében talált savból. A széfből egy titokzatos kocka kerül elő, amiről másodperceken belül kiderül, hogy adó-vevőként is funkcionál – ugyanis megszólal. Az éterből azt halljuk, hogy a Főnök elégedetlen. Még mindig nem lett elkapva a Nomád Lélek. Mellesleg a papnak (mármint Dakobahnak, aki főállásban Yeshu lelkész) is pusztulnia kell. Nocsak. Namtar nemcsak áruló, hanem még démon is. Szép kis baleset. Mielőtt felelősségre vonnánk, időzzünk el egy kicsit a falon levő trófeánál. Legalábbis addig, amíg letörjük a szarvát. Ez ugyanis a recept szerint nélkülözhetetlen kelléke az Unmask Demon varázslatnak. A másik kelléket (Dew of Light) már szintén megtaláltuk a ládában, tehát most mixeljük össze őket a Beshemben. Remek kis varázslat. Miután leballagtunk az edzőterembe, rögtön ki is próbálhatjuk Namtaron – működik. Mint várható volt, némi pofozkodás következik, majd miután levertük a démont, Dakobah és Jenna hálát rebeg segítségünkért. Kapunk egy újabb receptet is, amellyel holtakat lehet feltámasztani, és mindössze pár Árnycsepp és egy Sithon toll kell hozzá. Dakobah mellesleg beszélt Bozzal is érdekünkben, és a virtuális lény mihamarabb találkozni is akar velünk. Abban a házban vár bennünket, ahol akkor élt, amikor még ember volt. Na nézzük meg ezt a Boz gyereket.

Jaunpur/Tramesh St: Boz címe egy udvarba vezet bennünket, amelynek egyik ajtaja mögött egy Octagunt találunk lőszerrel, Boz ajtaja pedig a lefelé vezető alagútban van. A Mestert egy érdekes szerkezet kelti életre, és hosszas társalgás veszi kezdetét. Ennek lényege az, hogy lelkünket csak akkor nyerhetjük vissza, ha megöljük magát Astarothot. Ezt a Kobalt háborúk idején egy Kushulainn nevű hős már majdnem megtette, és fogva is tartotta a fődémont egy jó ideig. Astaroth a kiszabadulása óta kissé elszemtelenedett, de hogy hogyan lehetne legyőzni, azt Boz sem tudja. Pár régi könyv azonban említi Astarothot, tehát a Lahorehben levő központi könyvtárban kellene utánanézni a dolognak. A dolog kicsit bajos lesz, ugyanis a könyvek feketelistán vannak, és a legszigorúbban őrzik őket. Mindenestre kapunk egy kártyát Lahoreh szektorba.

Lahoreh/Library: A kártyát a kaput őrző Mecaguardnak odapasszolva kénytelenek vagyunk gyalog megközelíteni a szektort lévén, nincs taxi-közlekedés – az egész szektor olyan, mint Velence futurisztikus mása, zegzugos utcákkal és egy jó adag vízzel. A könyvtárba belépve Jenna jelentkezik a Sneaken: a szekta átköltöztette a bázisát Lahoreh negyedben és Jenna meg is adja a címét. A könyvtár külső részén futhatunk egy tiszteletkört az olvasópadok között: pár Taar harci szaklap mellett néhány szórólap elolvasása végett. (Aztán pakoljunk le a Multiplan terminálba, hogy legalább hat szabad helyünk legyen.) A belső részen levő polcok között egy rakásnyi könyvet vehetünk ki 5 sekért, amelyek legtöbbje apróbb infokkal gazdagítja a történetet. A polcok közepén álló liften lehet feljutni az emeletre, ahol a tiltott könyveket tartják – már aki rendelkezik engedéllyel, a liftet ugyanis egy marcona őr strázsálja. Ezen még könnyen lehet segíteni: a polcok között ugyanis megszállhatjuk egy Enyad nevű tudós testét, és őt felengedi az őr. A felső szint berendezése elég egyszerű: a könyvespolcoknál öt tiltott könyvet lehet helyi olvasásra kivenni, de elvinni nem lehet őket – mielőtt visszalifteznénk a földszintre, egy gyűjtőbe vissza kell dobálnunk őket. Az egyik asztalnál egy tudós kolléga üldögél, aki most nem tud velünk beszélni, lévén roppant bonyolult számításokat végez. A további berendezés egy villanykapcsoló, ami úgy 10 másodpercre sötétbe borítja a helyiséget, továbbá egy őr, aki mindig visszakapcsolgatja a lámpát. Úgy kábé három órát szórakozhattam vele, hogy a tök sötétségben belopakodjak a liftbe. Aztán mikor végre sikerült, kiderült, hogy más, igen gonosz megoldást választottak a játék szerzői.

Először is vegyük ki mind az öt tiltott könyvet (bár Boz legendáját nem szükséges). A Boz által említett könyv nyilván a Kobalt háborúk története, amelyben leírják, hogy a Kushulainn nevű hős varázsló által vezetett emberek hogyan győzték le annak idején Astarothot – mielőtt ők is végleg eltűntek volna. Szó esik viszont egy renegát varázsló, bizonyos Matanboukous könyvéről, mint egyetlenről, amely leírja a fődémont legyőző fegyvert. Ennek a címe Nout könyve, ami viszont arról szól, hogy ez a renegát halála előtt összegyűjtötte az ősi Művészet összes varázslatát, aztán mielőtt ő is eltűnt volna, a lányát azzal bízta meg, hogy rejtse el Hamestaganban, a Holtak Városában. A Hamestaganról szóló két könyv szintén nem szolgál különösebb felvilágosítással, pontosabb az egyikben valami furcsa nyelven található egy útbaigazítás. Ha ezt a krikszkrakszot tartalmazó könyvet (The Entrance of Hamestagan) olvastuk, akkor a számolgató kolléga megmondja, hogy az övéhez hasonló Traductech szerkentyűvel le lehet fordítani. Hajlandó esetleg kölcsön is adni egy kis segítségért cserébe: számolgatásaihoz szüksége lenne egy csillagászati adatra (a 4. rendszer 3. bolygójának egy bizonyos Indexére), de ő már lusta és öreg ahhoz, hogy végigkutassa utána a könyvtárat.

Dobáljuk vissza a gyűjtőbe a könyveket, és liftezzünk le. Nem is csodálni, hogy a kolléga minket bízott meg a kereséssel, van vagy 20 könyv, amiből választhatunk. A keresett adat a Quartat Systemisben található, de azt a Table of Cosmic Correspondence-szel együtt kell használni. (Mellesleg vegyünk ki egy Mashau Runest is. Ezen a nyelven van az idegen szöveg, és a rúnáira később is szükség lesz.) A keresett bolygó (Kalisha) mellett álló számból a második könyvből ki lehet keresni, hogy az index 0.1851. Liftezzünk vissza, világosítsuk fel a kollégát, majd vegyük magunkhoz a fordítógépet. Vegyük ki az Entrance of Hamestagant, kapcsoljuk le a világítást és a sötétség leple alatt a tárgylistában fordítsuk le a szöveget, ami meg is adja a következő küldetésünket. A Holtak Városába vezető úthoz össze kell gyűjtenünk Vyragimukha ékköveit (a sokat emlegetett figura az ősi Művészet istene). Kettő a Kobalt Háborúk során veszett el és még ebben a világban van (az egyik már nálunk, Xendar múmiája mellett vettük fel), egy pedig az Yrmaly kút mélyén. Mielőtt belépnénk oda, fel kell támasztanunk egy Kiwan nevű halott mágust, hogy a holtak áldását kérjük. Elmésen hangzik? Az is lesz.

Lahoreh/Awakened Base: A szekta új bázisa a szektor délkeleti felében van egy sziklafal mögött. Hát lényegesen tágasabb, mint az előző, de a templomokhoz még mindig vonzódnak. A hatalmas barlang bejáratával pont szemben van az ősi Istenek temploma (oda majd később megyünk), a bázis pedig a jobbra fekvő épületben van. (az előtte levő asztalok egyikén találunk némi pénzt és egy újabb koncertplakátot, mert a Dreamers természetesen Lahorehben is fellép.) Az épületben Dakobah és Jenna fogad bennünket, és a fordítást megmutatva gyakorlatilag ugyanazt mondja el kicsit érthetőbben, amit magunktól is kiolvashattunk belőle. Kapunk azért két új infot is: az Yrmaly kútról ugyan Dakobah nem hallott, viszont van ebben a szektorban egy hasonló nevű tér; a Kiwan nevű mágus sírja pedig a Jahangir parkban van. (Annak a területnek a hátsó részéből nyílik, ahol az antennát felrobbantottuk.)

Lahoreh/Yrmall Square: A téren egyetlen hatalmas lakótömb található. (Ha olyan testet szállunk meg, aki

CSITT!

URBAN CHAOS

A csalásokat az F9 megnyomása után a bal felső sarokban megjelenő szövegmezőbe lehet begépelni.

BANGUNSNOTGAMES: sérthetetlenség
BOO: körbe-körbe mindenütt folyamatos robbanások
DARCI: D'Arcit irányítjuk
ROPER: Ropert irányítjuk
WIN: megnyerjük a küldetést
LOSE: elvesztjük a küldetést
CCTV: infravörös látás, minden fluoreszkáló zöldre vált
TELS: kimenti az aktuális pozíciót (nagyon kellemes!)
TELR: visszaugrunk a kimentett pozícióba
TELW x: a következő fontos helyszínre ugrik, ahol x a helyszín sorszáma (ld. a radaron)

Az alábbi csalásoknál csak egyetlen billentyűt kell megnyomni, miután a sérthetetlenséget bekapcsoltuk:

Q: mutatja a járművek útvonalát
W: a karakter elhajít pár csillagszórót
E: véletlenszerű autót generál a közelbe (tetőn elég mókás)
R: robbanó benzines hordókat pakolgat a karakter elé
I: a járókelők útvonalát mutatja
[: átvált az ellenfél nézetére
P: ki/bekapcsolja az ellenfeleket
;: lassított felvétele
': pause
CTRL: a statisztika megjelenítése
G: úgy kábé 10 lépést előre ugrik az adott irányba
J: koordináták kijelzése
F11: felhők ki/be
F12: véletlen fegyver
F3: kilépés
Keypad 3: narancssárga fényeffektek

CSITT!

MIDTOWN MADNESS

Ha nem is a legfrissebb, de azért még mindig a legdilisebb autóversenyek egyike. Néhány huncutság talán elkel hozzá. Az alábbi kódokat a CTRL-ALT-SHIFT-F7 billentyűk együttes megnyomása után megjelenő ablakba gépelhetjük be:

/NODAMAGE: nem sérül az autó
/DIZZY: berúgott a sofőr
/FUZZ: a rendőrök ki/bekapcsolása a kijelzőn
/BRIDGE: a hajóhidak le-fel csapkodnak
/UFO: a repülőgépek helyett UFO-k repkednek az égen
/SWAP: a gyorsvasút helyett repülőgép közlekedik
/SLIDE: nincs ütközés az autókkal, lepattanunk róluk
/GRAV: feleakkora gravitáció, az autók össze-vissza csúszkálnak
/TALKFAST: hadaró kommentátor
/TALKSLOW: vontatott kommentátor
/BIG: Gulliver az óriások országában
/TINY: Gulliver a törpék országában
/NOSMOKE: kikapcsolja a füstölést a rongálódásnál és a fékezéseknél

Ha a legtávolabbi követő nézőpontból D-vel beszállunk az autóba, és begépeljük wvvww, akkor az autó láthatatlanná válik.

Pár ökörséget a játékos nevének választásával is elérhetünk:

SHOWME COPS: jelzi a rendőröket
BIG BUS PARTY: minden jármű busz
AMIZDA EOJ: az összes jármű viszszafelé megy
JET PLANES: minden jármű repülő
WARP ELEVEN: minden komputer autó 10x sebességű

ebben a szektorban lakik, azoknak a lakása is az itteni liften közelíthető meg.) A belső rész közepén egy hatalmas háromszög és négy oszlop található, mindegyik oldalán négy-négy ábrával. A középső emelvény egy lift lesz, ami az Yrmaly kútba visz bennünket, a működtetéséhez viszont az oszlopokon a megfelelő szimbólumot kell aktiválni. Ehhez a kulcsot a falon találjuk: itt a várostérkép négy helyszíne van bejelölve, ahol a falon egy-egy szimbólumot lehet látni, továbbá azt is, hogy a szimbólum a háromszöghöz képest az alsó vagy a felső, illetve a jobb vagy a bal oldali oszlopra vonatkozik-e. Grrrr. Ez megint egy igen gonosz és a játékot nyújtó húzás volt, mert a leglehetetlenebb helyek vannak bejelölve: az étterem kilátóteraszán levőt még könnyű megtalálni, de a déli részen a híd alatti, vízvonalban levőt és a délnyugati részen levőt (az már teljesen víz alatt is van, ráadásul úszni kell, hogy megtaláld) már elég körülményes – a helyi varázslóboltban levőt meg pláne! (ha már úgyis a varázslóboltban járunk, ott egyből vegyünk is Drop of Shadowt, mert az kelleni fog az újraélesztő varázslathoz.) Egyébként a megoldás: állj a plató háromszöggel átellenes oldalára, és fordulj a falon levő térkép (vagyis a háromszög) felé. Az innenső két oszlopon a két hullámos vonalat, a bal túlsón a harmadikkal áthúzott párhuzamos vonalakat, a jobb túlsón pedig az áthúzott kört kell beállítani. Ha jól csináltad, akkor a kamera körbeforog, és a platóra lépve leliftezhetsz a kútba.

Az alagúton egy újabb hatalmas barlangba érünk, amelynek a közepén öt oszlop van. A középső először egy négy, majd egy hat hangból álló dallamot játszik el, amelyet a körülötte levők nyomkodásával vissza kell játszanunk. (Zenei hallás nem kell hozzá – valami elképesztő hamis.) A megoldás bal/jobb/alsó/felső rendszer alapján: az elsőnél ba-jf-ja-bf, a másodiknál pedig jf-bf-ja-ba-bf-ba. Ha jól csináltuk, még egyszer elhangzik a dallam, a második után pedig leereszkedik a következő barlangba vezető úthoz emelő rámpa a szemközti falnál. Kicsit nehéz rá felugrani, de nem ez lesz a legnagyobb baj. A következő barlangban a plafonról lógó ládákban tényleg megtaláljuk Vygrimukha következő ékkövét – sőt, rögtön 16 darabot! Ez az egész játék legnagyobb szemétsége, ugyanis nekünk csak az egyik lesz jó! Hogy melyik is az, a rámpa padlójára vésett jelekből derül ki: a barlang falain levő rúnák tulajdonképpen irányoknak felelnek meg, a rámpába vésett vonások pedig azt jelzik, hogy hanyadik ládáig kell elmenni az adott irányba. Ha a szemközti falat vesszük északnak, akkor a megfejtés: é3, k2, d1, ny3, é2, k2 (ha jól emlékszem, az utolsó sorban, jobbról a második láda a tettes).

Jaunpur/Jahangir Park: Kocogjunk vissza Jaunpurba, majd hívjunk egy taxit a Roofs Accesshez, ahol az antennát felrobbantottuk. A szektor legvégén, egy rámpáról lehet bejutni a parkba, ahol egy kicsit átmegyünk Tomb Raiderbe. Szemben látjuk Kiwan síremlékét, de mielőtt bekukkantanánk nézzünk el jobbra, ahol néhány Jinpan madár ugrándozik a hegyoldalban. Ússzunk, majd másszunk át hozzájuk. A madárka elmenekül, viszont itthagyja az egyik tollát, amit a Drop of Shadow-val a Beshemben összekeverve legyártjuk az újjáélesztő varázslatot. Ugyancsak a hegyoldalban, a madaraktól balra nyílik egy hosszú, kanyargós alagút, amelynek a végén levő ablaknyílásban megtaláljuk Vyagrimukha utolsó ékkövét.

Kocogjunk be a síremlékbe, amelynek a falán Masau rúnákkal díszített kőkockák vannak. A könyvtárból kivett könyvben levő rúna-ábécé alapján nyomjuk meg azokat, amelyen Kiwan nevének betűi szerepelnek, és a padló leereszkedik a sírboltba. A kissé már amortizált múmiát az újraélesztő varázslattal aktiválhatjuk. Nem tartja kimondottan jó ötletnek, hogy Hamestaganba akarunk menni, ahonnan még élő ember nem tért vissza, mindenesetre annyiban a segítségünkre lesz, hogy kinyitja nekünk a keleti kaput.

A sírból kijutva forduljunk jobbra és a víz mellett kocogjunk addig, amíg két oszlopot nem találunk a parton. (Egyébként itt is találhatunk két megszállható testet: egy Taar-bajnokot a hegytetőn és egy másikat a síremlék oldalában. Aki akarja megszállhatja őket, bár itt már nem oszt-nem szoroz, hogy kivel vagyunk. Én még egy lahorehi könyvesboltban kiszúrtam magamnak Niomayt, aki tök aranyos, és kiköpött úgy néz ki, mint egy haverom barátnője – bár ez mondjuk nem tartozik szorosan történetünkhöz...) Az oszlopoknál ugorjunk be a vízbe, és a síremlék felé fordulva bukjunk le a fenékre. A víz alatt két újabb oszlop között egy hasadék nyílik, amelynek a végében meg kell húznunk a kapcsolót. Emelkedjünk vissza, és másszunk partra a két oszlopnál, ahol egy emelkedő folyosó nyílik. Kövessük az ösvényt (vigyázat! Nemsokára majdnem 180 fokos kanyart kell csinálnunk) egészen addig, amíg bal kéz felé megpillantjuk a két oszlopot. A köztük levő repedés mélyén találjuk Vyagrimukha hatalmas kőszobrát, amibe belepakolgathatjuk az ékköveket, és a mögötte feltáruló úton némi úszkálás után hamarosan eljutunk a föld alatti városba.

Ez kicsit elhagyatottnak tűnik, viszont a hatalmas tornyokat összekötő hidak és liftek jó állapotban vannak. A középső toronyhoz vezető hidak fel vannak húzva, így oda lanovka-módszerrel fogunk eljutni. Az oda vezető út a hidakon és a lifteken keresztül elég egyenes, csak lehetőség szerint nem kell leesni: ha nincs tovább, akkor ott kell lenni valahol egy zöld gombnak, ami az adott szintre emel egy liftet (illetve van egy huncut függőhíd, ami csak akkor ereszkedik le, ha közelebb lépünk hozzá). Az utolsó lift a lanovka, ami a központi toronyba szállít bennünket. Itt fogad bennünket Soyinka Isten-királynő, a renegát varázsló lánya. Egyrészt szomorú történetet mesél arról, hogy a gonosz Tetra tröszt hogyan üzte le a népét a katakombákba. Azonkívül megmondja azt is, hogy nem messze innen egy szikla zárja el az utat a Hamestaganba vezető alagúthoz.

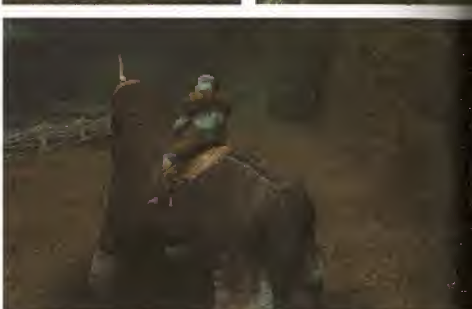
Most le kell jutnunk valahogy a vízszintre. Le is lehet liftezni, de sokkal egyszerűbb, ha minden további nélkül leugrunk a platóról a vízbe. Valahol a messzeségben egy fehér kerítést látunk, és ott partra is lehet szállni. A Soyinka által említett szikla innen nincs messze, de mivel nem tudjuk eltolni, célszerűbb lesz egy nagy szőrös állatot, egy Shamet megnyergelni. A sajátosan bűzlő zöld trutyi mellett rögtön kettőt is találunk. Fodo nevű gondozójuk boldogan segít a Nomád Léleknek és készséggel felajánlja, hogy elvigyük az egyiket. A gond csak az, hogy a Shamre nem tudunk felszállni – nyilván nem vagyunk elég büdösek neki. Amikor ezt a problémát előadjuk Fodonak, megjegyzi, hogy csak az ő népe tudja meglovagolni ezeket az állatokat, és mellesleg óva int bennünket a bűzös trutyitól. Amit persze azonnal meg is kóstolunk. A karakterünk ugyan ettől azonnal felborul, viszont a lelkünk átköltözik Fodoba, és most már nyugodtan Shamre pattanhatunk, ami szerintem a játék egyik legnagyobb poénja.

Galoppozzunk el a sziklaik, amit az állatka szépen félretol nekünk, mi pedig gyalog folytatjuk az utat. Az ajtó mögött valami rettentő ronda dolog támad ránk, aminek sok Y meg H van a nevében. Nagyon bika egy darab, bár jól kombózva le tudjuk csapkodni. Ha nem, az se baj, ugyanis a lelkünk azonnal beléköltözik. Egyébként jó taktika hozzá se nyúlni (ne fogyjon a HP-je), mert nagyon jók a tulajdonságai és most egyébként is elég jó kis lövöldözős részek jönnek.

Hamestagan: A Holtak Városába lépve azonnal átváltunk Quake-be. Itt a sírokat néhány mókás kutyuli őrzi, de azok nem különösebben kemények. Először kocogjunk át a szemközti oldalra, ahol az asztalon megtaláljuk Nout Könyvét. Elég érdekes egy darab: három bronzarca van és beszél. Hosszas csevegés közben kikerekíti Astaroth történetét, aztán miután befejezte, még elolvashatjuk a fedelét. Most az a feladatunk, hogy megkeressük azt a három szellemet, aki majd átteleportál bennünket Mahahaleelbe, a végső összecsapás színhelyére. A szellemek ajtókkal lezárt sírokban vannak, viszont jó sokan. Ha nem a megfelelőt találtuk meg, az onnan kiderül, hogy hosszasan lövöldözünk vele egymásra – amelyik haver, az szépen elrepül a könyvhöz és ott vár ránk. Ha hátat fordítunk a könyvnek és elballagunk a szökőkútig az első szellemet a jobb oldali sírkamrában találjuk, a másodikat pedig majdnem szemben ezzel, de egy szinttel lejjebb. A harmadikat jól eldugták: ha a könyv mögött lecsúszunk egy szintet, balra egy kerengő fut végig a sziklafalon. Ha teljesen a végén leugrunk róla, a lépcső vezet hozzá. A három szellemhez visszatérve átteleportálnak bennünket egy igen hűvös helyre.

Kocogjunk előre a hajóig. Valamelyik platformon fellebeghetünk a bejáratig (sose tudtam megjegyezni melyiken – egyszercsak felrepült), amiben hamarosan találkozhatunk is Kushulainnal, a hőssel. Elég mérges, hogy nem sikerült a legutóbbi alkalommal agyoncsapkodnia Astarothot, de örül, hogy mi talán megtesszük helyette – ezzel szépen meg is hal. Ha megérintenénk, akkor viszont a lelkünkkel egyetemben azonnal megelevenedik. Kapjuk fel a kardot, és kocogjunk át a lávafolyam felett, amelynek a végén egy lakályos kis barlangban már vár bennünket a jó öreg Astaroth. Hosszas beszélgetés kezdődik a két régi ismerős között, amelyben a fődémon elmondja, hogyan kerítette hatalmába Omikront – aztán persze jön a végső összecsapás. Ez mondjuk nem igazán kétesélyes, lévén a démon úgy tizenötször nagyobb nálunk, hogy egyéb dolgairól már ne is beszéljünk. Astarothot nyolc energianyaláb védi, mindenekelőtt ezek forrásait kell lelövöldözni a barlang szirtjeiről (az utolsó pont az ellenkező végében van). Ha az utolsót is kilőttük, Astaroth folyamatosan kergetni fog bennünket, de gyakorlatilag még így is sérthetetlen. Egyetlen sebezhető pontja a háta közepén fénylő kék pont – azt kell tehát célozni. Nagyon jó kis mulatság: nekem a 24 gyűrűmből 2 maradt, mire sikerült kinyírnom. Szóval küzdjetek, mert ottmarad a lelketek – pedig a Quantic Dream már készíti a 2. részt.











MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve: ______

Címe, irányítószám: ______

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve: ______

Címe, irányítószám: ______

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.



KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Csevegő



Atsü! (Ez nálam egy 'Hapci!'-szerű megállapítást jelent, csak kicsit tájszólásban beszélek, mióta sikerült megkapnom valaki más influenzáját.) Továbbá BÚÉK és köszi mindenkinek a rengeteg jókívánságot (meg a rosszakat is), amelyeket analóg és digitális leveslesládámba dobáltatok a karácsony és az újév dühöngése idején. Kaptam egy csomó virtuális sört (ASCII-ben), amelyeket CD-re írva tartosítottam 'jó lesz az még ínséges időkre!' felkiáltással, de a legmeglepőbb ajándékot egy igen érdekes nevű úriember küldte, amit alább meg is osztanék veletek:

Hi Tehenész!
joruigshrejigr!
ez volt a first line. Boldog Szökőnapot, Húsvétot, miegymás...
Küldök neked cicát!

```
       ____
       ( .. )
        —
  / ( . )( . )===/
 /     ) (
/     ( . )
       ............ ez a sor cenzúrázva!!
       )( )(
       ( ) ( )
     MMM   MMM
    MMMM  MMMM
```

Venom alias Én From SZolnok Baross G PONT KOli NET tremmmmm.....

Hát köszönöm szépen. Ugyan kicsit merengenem kellett, hogy ez vajon milyen cica lehet (sziámi? perzsa? Áh, azok sokkal cirkalmasabb írásjeleket használnak!), aztán sikerült megfejteni. Ez nem lehet más, csakis egy diszkó-cica! Elég sík az agya, továbbá jellegzetes holdjáró cipellőt visel. Persze szó se róla, e faj lelkes tanulmányozóit rendszerint a cipőnél magasabb szempontok vezérlik. (Bár itt egyik magasabb szempontot a cicaküldő kicenzúrázta.) Az egyelőre még titok előttem, hogy vajon most éppen mit csinálhat? Meg miért jár a cipője mellett? Hm, most hogy így jobban megnézem, lehet, hogy ez egy rendőrlány, aki két dobogóról irányítja a forgalmat? Mindegy. Elneveztem Kite Katinak, és eldugtam a szekrény mögé. Majd néha elöveszem.

Mély örömömre szolgál, hogy tisztelt olvasóim féltő figyelemmel kísérik egyre amortizálódó lelkivilágom legapróbb rezdüléseit is. A múlt hónapban pszichológust ajánlottak nekem, most egy sokkal megtisztelőbb, mármár misztikumba hajló javaslatot kaptam:

Helló CoVboy!
Egy rokonom az egyetemen tanult hipnotizálást. Vállal különleges eseteket, olyat, mint te. Ha akarod bemutatlak neki. Akiket mély hipnózisba vitt, azok mindannyian elmesélték egy másik ember történetét. pl. egy ember azt mondta a hipnotikus állapotban, hogy Edwinnek hívják és Angliában él, és tüdőbajban halt meg. (az előző életében) Egy nappal,egy héttel, egy évvel is vissza tud vinni az időben és mindenre emlékezni fogsz. Arra is, hogy mit írtál a csevegőben két hónapja, hogy mit ettél ebédre egy évvel ezelőtt. Én sem hiszem el ezt igazán. Ha nem hiszed, járj utána. Üdv: Szabó G. Zoli (Tenshinhan)

Kedves Zoli! (Tenchu-szan) Fogalmam nincs, hogy ki az a CoVboy, akivel sok más emberrel egyetemben nyaggatsz. Az én nevem Edwin Redwine (de ha nem nyertem, akkor esetleg szólíthatsz Edlose-nak is), és a boldogult emlékezetű Viktória királyné nyugdíjas fölovásza és főtehenésze voltam, amíg – kuckuc! (és persze Atsü!) – jobblétre nem szenderültem. Ed is dead, baby! Az igazság ideát van.

Síromban viszont bizonyára ventilátort fogok játszani, ha mellette valaki az alábbihoz hasonló meséket fog mondogatni:

Little Red és the Farkas
One was or wasn't, ki knows, egy big-big erdo, where egy Little Red, egy granny and egy wolf lived. Grannynek volt appendicitis and Little Red gondolta, that meg keek visit her. So-so Little Red took a koshaar, and tett bele bread etc., and elinduled to granny's house. In utkoz Little Red talalkozed with the wolf.
- Where are you going, beautiful Little Red? - he asked.
- To Granny. - valaszoled she.
Wolf's djomor started korogni for granny and Little Red.
- Te, Little Red, szedjel Grannynek these ibolya and these hovirag, az osszesen husz flowers, she biztosan will be happy - he said es with fenysebesseg went away to granny's house.
He tought: "I will hamm granny first and wait for Little Red in her bungalow and eat her too." So-so nadjeszu wolf quickly elshisted to granny and his eye kopoged az ehsegtol. Aztan wolf kopoged on the door.
Egy hang asked:
- Who is that?
- It's me, Little Red - feleled wolf in Little Red's hang.
Benn deathka roppaned and granny came to open the door. Meg sham kerdezhette "Me one?", wolf mar ate her in egesz. "Now", he thought, "I will oltozni, mint granny and wait for Little Red". But he elszunjokaled in the bed. Little Red arrived not much kesobb and heared awful things from the house. About ilyeneket:
- Krrrr....phsszs...grrrr.hrrrr...
Little Red gondoled that granny very-very beteg lehet. She kopoged on the door. Now the wolf felebreded.
- Free - said egy rekedt voice bentrol and Little Red beleped. When she looked at granny, very frightened lett.
- Oh my God, granny, you look awful.
- Yes, I am very ill, you know my dear, because I am very old, my dear.
- De granny, why do you have so big eyes?
- I see you better now, my dear!
- And granny, miert van neked balck hand?
- Because I was dogloding under day.
- And granny, why do you have olyan big szaj, mint Becs's Big Gate?
- Hogy konnyebben kapjalak in! - said the wolf and ate Little Red too.
But his hash started going because he zabaled too much. His djomor was tele: majd mazsa weighed. Mivel very-very fajed, wolf kezdett S.O.S signal singing. The vadasz of the erdo heard it and shieted to help. He beronted into the house and saw the wolf fetreng. The vadasz took a good elesh kes and folvaged the hash of the wolf. And there were Little Red and granny again! They megoleled egymast, then helped the vadasz kovek varrni into the hash of the wolf. Once, when the wolf went to the patak to drink, he csuszed into it and szegeny bele is doglett.
End of mese
Csá! Castor

Kedves levélíró! Úgy látom, önben súlyos testi-lelki elváltozásokat okozott a Sesame Street mértéktelen fogyasztása. Mindenképpen javaslom egy hipnotizőr felkeresését, aki álmában olyan helyre juttatja, ahol egy csomó megbeszélni valója akad majd újdonsült barátaival. (Mondja csak azt, hogy Edwin küldte.) Ha viszont további nyelvi ámokfutást tervez mondjuk a csodaszép német, netán a szláv nyelvek területére (stílszerűen: "Dobre vecser, klápcí, vecsernyicsek záplátyi!" – asszem valahogy így szokták bekonferálni az esti mesét), mindenképpen kíméljen meg bennünket betegsége további lefolyásától, mert megmondom a vadásznak.

Imádom, amikor két levelet összevághatok, és egymással beszélgetnek benne a levélírók. A következőbe akár többet is összepuzzlézhattam volna, de igazából a vége miatt lesz érdekes:

Kedves CoVboy és 576 stáb!
Most bosszantalak először titeket a levelemmel, talán azért mert eddig nem volt számotokra mondanivalóm, eddig nem igen tudtam volna kritikát írni, de most viszont már elszaladt veled a tehén. Asszem az lesz a legegyszerűbb, ha pontokba szedem a problémámat:
1, A Csevegő: Elég régóta veszem már a lapokat és amióta szétváltatok a konzoltól mindig jó volt a Csevegő. Mostanában azonban egyre kezdi elveszíteni a régi "jellegét". Eddig jobbnál jobb, poénosabbnál, poénosabb levelek voltak olvashatóak benne (pl. milyen vicces volt a 4 nagyobb, mint 6 story - nem?), most már olyanok kerülnek be, hogy: Mi a kedvenc söröd? Ha leírod kapsz egy rekesszel... Na, de ilyet! Egyáltalán megkaptad a sört? Nem?! Akkor több ilyet ne tegyél be. Vagy: ez egy zárójel- :]? Na ne már

(Hát nem kaptam még meg, de tudvalevőleg a remény hal meg utoljára. És legalább megpróbáltam.)

2. A hibák: Tele van velük a lap. Ezt persze már biztos sokan írták (meg hát a Csevegőben is volt ilyen témájú levél jó pár) épp ezért csak egy példát említenék: 99 decemberi szám: 17.oldal, értékelő: játék neve... Colin McRae Rally? Na ez már Sok(k)...

(Óh, igen, az különösen nagy sikert aratott. Most mondhatnám, hogy direkt volt, hogy a bugvadászok ne unatkozzanak a téli szünetben, de akkor hazudnék. Szóval: direkt volt, hogy a bugvadászok ne unatkozzanak a téli szünetben. Na jó, mégse. Hát elnézést, de néha nem látok. Van az úgy. De hát vedd figyelembe szomorú állapotomat: atsü! Meg egyébként is, láthatod, hogy már hasábokkal ezelőtt meghaltam. Ennek ellenére esetleg megpróbálhatom úgy kiküszöbölni a hibát, hogy ha a múltkor úgyis ígér-

tem végigjátszást a Septerra Core-hoz, akkor legközelebb csinálunk egyet, viszont kizárólag Colin McRae-képek lesznek hozzá. Így mondjuk kicsit Hold Core lesz, viszont a világ rendezettsége tulajdonképpen valamennyire visszatér. Áll az alku?)

3, Az a téma, ami nem általában a lappal kapcsolatos, sokkal inkább egy bizonyos cikkel. És ez a Fifa 2000. Egy oldal? Miért? Szerintem többet érdemelt volna a játék. Szeretném leszögezni, hogy ezzel nem a cikk íróját akarom bántani, biztos nem ő tehet róla, hogy ennyi helyet kapott a leírásra. Miután elolvastam konstatáltam, hogy ami egy oldalba leírható, az benne van, viszont sokkal több mindenről szól a játék. Azzal sem értek egyet K.Z.-vel, hogy nincs a játékban sok újítás a tavalyi részhez képest. Sőt, még ő is azt mondta: olyan érzésem van, mintha TV közvetítést néznék. Kérdem én, ha ez nem elég, akkor mi kell még? Adjon még (BOCI) csokit a gép, ha gólt lövünk? **(Például azt is lehetne. "Minél inkább foci, annál inkább Boci.")** Na mindegy. Szeretnék azért leírni néhány újítást, csak nagyon röviden, azokat, amik nem voltak benne a cikkben, de én észrevettem a játékban:

Replay: eddig ugyebár a góljainkat mindössze egy kameraállásból nézhettük vissza (mármint egy visszajátszás alkalmával) és csak egyszer. Most több kameraállásból láthatjuk góljainkat és ráadásul egyet többször is.

Játékvezető: a Fifa 99-ben elég idegesítő volt, hogy a spori mindig a hazai csapat kapusának "ikertestvére" volt (tehát pont úgy nézett ki), most ezt a csorbát kiküszöbölték, most már a bíró mindig máshogy néz ki.

Bajnokság: ha a Fifa 2000-ben a bajnokság menüpontot választjuk, nem csak országunk bajnoki aranyáért szállhatunk harcba, hanem a kupáért is, illetve bizonyos csapatokkal a nemzetközi kupákban is játszhatunk.

Kezelhetőség: ide három dolgot is írhatunk: 1, ha támadunk, ahhoz, hogy cselt vessünk be, már nem kell két gombot nyomni, elég egyet 2, ami még fontosabb az előzőnél: megkönnyítették a védekezést, azzal, hogy szögletnél, szabadrúgásnál, bedobásnál, már nem csak egy emberrel mozoghatunk, kijelölhetjük azt az embert, akire rá akarunk menni védekezni, elég megnyomni a kiválasztott feje fölött lévő gombot) és két emberünk máris ráfut + marad egy szabadon mozgatható játékosunk. Hasonló a helyzet támadásban is, csak ott passzolhatunk a kiszemelt emberkének a megfelelő gombbal. Kapura lövéskor még az erőt is szabályozhatjuk. Attól függően, hogy meddig tartjuk lenyomva a gombot. 3, most már nem csak simán passzolhatunk csapattársunkhoz, hanem elé is rúghatunk.

Ellenfeleink mesterséges intelligenciája: az előző részben elég ratyi agyuk volt szegény ellenfeleinknek, csak arra mentek, akinél labda van. Most figyelik kinek passzolhatunk és arra áll rá, akinek esetleg oda fogjuk rúgni a bőrt. A másik, hogy pl. 2-0-ra mi vezetünk, 5 perc van hátra. Ellenfelünk gólt lő: 2-1. Nem leállnak ünnepelni, hanem elfutnak a labdáért a kapuba, és sietve teszik le a kezdőpontra.

Csere: amellett, hogy cserélhetünk az újságban leírtak szerint, a lemenő játékos már nem csak "átváltozik" a feljövő játékossá, hanem lehet látni, hogy a pályára lépő játékos miként melegít a partvonalnál, vagy hogy a lemenő emberke tapsol a közönségnek. A két játékos gyakran kezet is fog, pacsizik.

Training: tudom erről volt szó a lapban is, de nem elfelejtendő dolog, hogy nem saját pályánkon gyakorolhatjuk a szögleteket, büntetőket, stb., hanem egy ún. gyakorló-pályán. A kapusnak a kapuban ott van a frissítője, ami, ha nekigurul a labda, eldől.

A szögletzászlóról visszapattan a labda, sőt még maga a zászlótartó-rúd is olykor megdől, majd visszaáll. (A szögletzászlóra értendő :]).

Ha egy játékosnak nekipattan a labda, nem átmegy rajta, hanem nekiütközik, a játékos elesik, a labda a másik irányba pattan. Ezek nem voltak benne a Fifa 99ben.

Ja igen, lécci tegyél be a Csevegőbe, hadd lássam, az írásomat viszont, ok?

Előre is köszönöm: Jokër

Jó, itten van. De van itten egy másik levél is, ami a következő napon jött:

Üdvözöllek te tehenész!

Már megint a FIFA 2000 miatt zaklatlak végtelen sörivásod közben. **(Tea. Atsü!)** Elolvastam az új 576-ot és láttam benne a cikket, de alig lehetett megtudni valami lényegeset a jatekrol.Nem szidtátok össze, de agyon se lett dicsérve. Na én most jól le fogom hordani szegényt. Azt írtátok, hogy nem vagytok megeleégedve a kommentátorral, mert csak kevés újat tud. Nem kevés újat, egyáltalán nem tud újat, sőt, még azt sem mondja, amit eddig tudott. Pl: elkezdtem egy seasont Man. Uniteddel, már előre dörzsöltem a tenyerem, hogy milyen csapattagot beleüvölt a meccsbe, erre alig volt hajlandó Mr. Stam-et meg valakit kinyögni. Olyan hogy Beckham vagy Yorke, az már luxus, nem? **(Ez egyébként ebben a formában nem igazán igaz – maradjunk egy nép ajkán termett bölcsességnél: türelem Yorke-t terem!)**

Na, ennyit arról a hatalmas szómennyiségről, amit használ a játék (olyan 80000-et ígértek, asszem). Aztán jön a játékvezetés. Na az sem rossz. Hiába állítom be legszigorúbbra, akkor is nyugodtan beleszállhatok hátulról a gólhelyzetben lévő csatárba, és nemhogy lapot nem kapok, de az esetek 85%-ban még csak szabadrúgás sem jár. Ha fordítva történik a dolog, akkor még rosszabb ez a mutató. Aztán jön az a csúnya lesszabály. Fütyül a bíró, les.Kinézek a partvonalra, hogy hátha ott lengedez a partjelző zászlaja, de nem, még mindig nem jutott eszükbe, hogy valakinek jeleznie is kéne azt a lest, tehát nincs partjelző se. Lássuk játékosaim és az ellenfél intelligenciáját. Pattog a kapu felé a labda, fut a csatár, de az a bolond kapus nemhogy felszedné a bogyót, hanem megvárja míg megszerzi a lasztit a támadó és aztán boldogan árnyékra vetődik, a meglepett szerencsés pedig már a hálóba is vágta a játékszert. SZUPER!!!!!!

Ettől függetlenül ez a legjobb fociják.

Hegely Gyorgy from SZEGED.

A leveleknek adhattom volna Woody Allen után szabadon az "Amit tudni akarsz a FIFA2000-ről (de idáig nem merted megkérdezni)" címet is. Pontosabban: megírni. A két levéltől (meg a többi párszáz hasonlótól) ugyanis ötleteim támadtak. Az ötlet mondjuk nem az enyém, de mint az már többször is bebizonyosodott: a jó ötlet, gyakran lopott ötlet. Ha ti is úgy gondoljátok, szerintem nincs különösebb akadálya, hogy nyissunk egy 'Nyílt tér'-rovatot (lehetne mondjuk a címe: The Olvasó strikes back), amelyben megírhatod a véleményedet, amennyiben az nem egyezik az 576-ban elhangzottakkal. Aztán mi meg szépen leközöljük itt (ha nem küldtök semmi ilyesmit, akkor meg a rovatot átkereszteljük 'Holt tér'-re). Ha valaki ilyenformán óhajt szerepelni, azt viszont felkérem az alábbi pár szempont figyelembe vételére:

1§: A terjedelem ne legyen több úgy 1.500 karakternél, de legyen % is.

2§: Kéretik a tisztelt szerző lelkében dúló vihart a vulgáris kifejezések használata NÉLKÜL érzékeltetni. Többen is vagyunk. Az irományt esetleg ifjak is olvassák, akiknek bimbózó értelmében esetleg mély nyomokat hagy. Ha valami esetleg nem tetszik, akkor azt finoman cizellált módon kell egy kalap sz@rnak minősíteni. Ez mellesleg serkenti a szókincs bővítésére irányuló igényt, meg lelki épülésedre is szolgál.

3§: Mielőtt félreértésekbe bonyolódnánk: NEM új cikkírókat keresünk, hanem csak egy lehetőséget szeretnénk biztosítani számodra, hogy elmondd a véleményedet másoknak is. Das ist der erste ungarische offline-fórum. (Bár ha a Rejtő, a Karinthy vagy Kilgore Trout munkanélkülin van, akkor esetleg tudok nekik egy állást.)

3/A§: Fentiek értelmében gondolom nyilvánvaló, hogy nem áll szándékunkban egy ruppót sem fizetni a dologért. Épp ezért csak azok a pályaművek kerülnek elbírálásra, amelyek végén a szerző mellékeli az alábbi kis szentenciát: "Fentiek közléséhez hozzájárulok, honoráriumra nem tartok igényt."

4§: ÉnCoVboyságom fenntartja a

– szelektálás,

– a megvágás,

– valamint a kommentálás (értsd: "beszúrkálás") jogát, amiről nem óhajt a későbbiekben sem vitatkozni.

Ha szerintetek így jó, akkor felőlem már a jövő hónaptól mehet a dolog.

Na nézzünk egy másik népszerű témát.

Manpság a csevegőben egyre többször olvasom, hogy ez nemtetszik az nem tetszik. Komolyan mondom, mintha egy lánykollégium írna. Mindenki csak sír hogy ez így nem jó az úgy nem jó. Hát hová lett az olvasói becsület?! Az addig oké hogy értelmes kritikákat írnak, de amikor már egyfolytában csak azt olvasom hogy ugyan mé' nincs cd-je az újságnak, meg ugyan má' mé nem 500 oldalas a lap. Hát menjenek már a jó é... -ba. (Csak így zárójelben a ... helyére mindenki azt képzel amit akar) **(Aha. Esetleg északi irányba?)** Ja, egyébként van egy ötletem. Legyen a következő jubileumi számotok 576 oldalas Na?! Hogy tetszik? Na erről ennyit. Elmondtam amit akartam. Ennyi.

Nagy ötlet. Azonnal meg is csinálom, ha egy telefontársaságnál leszek főszerkesztő. Az úgymond népszerű téma az az akart lenni, hogy mostanában minden második-harmadik levélben letoltok, hogy olyan leveleket teszek be a Csevegőbe, amelyben lebaltáznak. Na ja. A problémákat fel kell tárni! (Hogy átléphessünk rajtuk...) Persze mivel így kicsit egyoldalú vélemények kerülnek ide, úgy tűnik, mintha KIZÁRÓLAG ilyen leveleket kapnék. Jelentem, aggodalomra semmi ok: most egy kicsit szórakoztatom magam – az alábbihoz hasonló levelek közül sokkal több jön.

Deer Hunter!

Keedves CoVbyo!

Nnna. Inkább kezdem elölről!

Dear Hunter, CoVboy!

Tudod én nem szoktam a hibákat kijavítani, de jobb esetben zárójelbe/tezsem/teszem azt, ami rossz.

Már előre leszögezem, így a kezdet kezdetén (hogy NEM vagyok ács) hogy NEM küldök sört, NEM lány vagyok, NEM küldök 5 millió $-os aláírt csekket (4 milliósat SEM), és azt is leszögezem, hogy ennek ellenére is beteszel a/janári/januári BÉLÁBA.

Ja, majdnem elfelejtettem: előfizető SEM vagyok.

Nem kell CD, nem kell/stáfb/stábfotó, nem kell oldalszámnövelés- és csökkentés sem. Nem kell új rovat, nem kell árváltoztatás, nem kell designváltás. Legalább EZEKET tedd megfontolás tárgyává! Maradjon minden ÍGY, ahogy van! Az 576 a besztzeller, mert TE itt dolgozol.

TE vagy a király(Gábor)!

Na beteszel a Bélába?

Neeeeeeeeeeemmmmmmm?

Akkor még írok ide hasonlókat:

Az 576Kbyte
A postás havonta,
jön s bedobja.
A legjobb újságot,
az 576 kilobájtot.

Ha még ennyi sem elég, akkor ne tedd be levelem, ha TE /úgz/úgy látod jónak. Ha mégis betennéd, az emilt küldd vissza,
mert ez emlék.

Viszlát TE sörissza.

Hííííínye! Ki lehet ez a deli legény, akiről szó van?! (Pillanat, elmegyek, megnézem a tükörben. Hm. Tényleg. Különösen így profilból. Sőt, mintha egy kicsit visszafogottan is jellemezték volna...) És vajon melyik lehet ez a rettentő jó újság? (Pillanat, el is megyek előfizetni rá. Visszamenőleg is, minden száma kincs!) Hűűűű, de marha jó vagyok! (Meg is veregetem a vállamat.) Hűűűű, de marha jók vagyunk! (Vári Zoli, ki vagy rúgva! – ez csak úgy eszembe jutott) Úgy döntöttem, ezentúl kizárólag ilyen levelekkel tapétázom tele a Csevegőt. Remekül felépítjük majd benne saját magunk szobrát, hogy legyen mire nagyképűnek lennünk, és legyen miért imádnunk magunkat. Persze az is lehet, hogy mégsem teszek így, mert van ezzel egy kis gond: idővel nem lesz valami tartalmas olvasmány. (Persze azért kösz.)

Az ördögbe! Már megint kezdek kifogyni a hasábokból, pedig még szeretnék valamit mondani. Éppen három éve vagyok az 576 főszerkesztője, és azóta az újság legnagyobb problémája – már engem leszámítva, persze – mindig a HELY volt. Soha nem jutott elegendő hely a nagyobb lélegzetű ismertetőkre, soha nem jutott hely a havi termés nagy részének végigcsócsálására, és soha nem jutott hely egyéb témákra. No kérem.

Hát akkor itt most húzunk egy vonalat. Ez nemcsak két sor között, hanem egyben az 576 történelmében is egy választóvonal. Van ugyanis egy jó hírem meg egy rossz. Kezdem mondjuk a jóval (hát már akinek jó...): jövő hónaptól kezdve 100 (igen: száz. SzázSZÁZ100!) oldalon fogunk megjelenni. Gondolom ebből következik a rossz is: nem ennyiért. Pontos számot még nem tudok mondani, de mindenesetre biztos nem leszünk drágábbak, mint négy liter benzin. A további részleteket a jövő szám szép hosszú bevezetőjében fogjuk megbeszélni. RETTENTŐ ötleteim vannak! Addig is csókol: CoVboy

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	99/1	398,-
98/2	318,-	99/2	398,-
98/3	318,-	99/3	398,-
98/4	318,-	99/4	398,-
98/5	318,-	99/5	398,-
98/6	318,-	99/6	398,-
98/7-8	576,-	99/7-8	576,-
98/9	398,-	99/9	398,-
98/10	398,-	99/10	398,-
98/11	398,-	99/11	398,-
98/12	398,-		

LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE! 1999-ES ÉVFOLYAMUNK TARTALOMJEGYZÉKE:

(I: ismertető, V: végigjátszás, SOS: cheat)

ISSN 0865-8226

